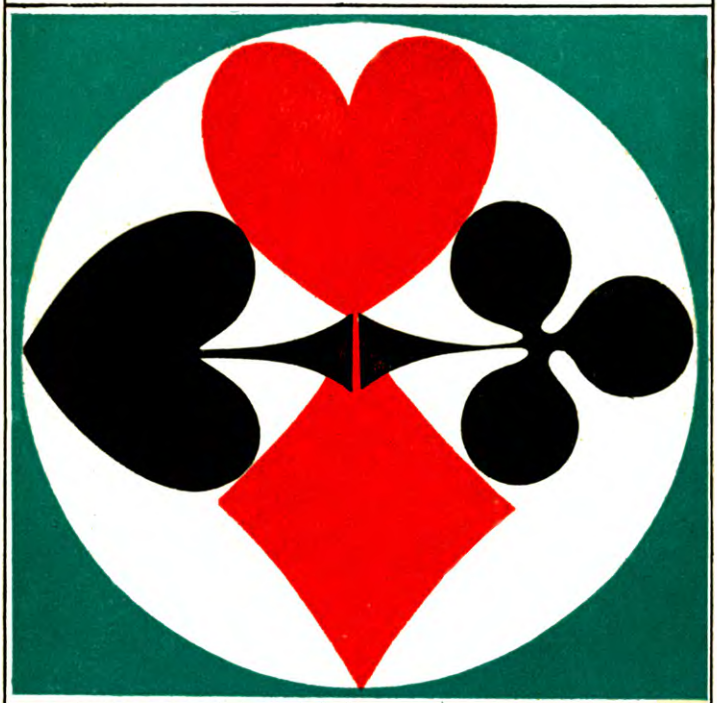
MIRCEA PRETOR

*



EDITURA LITERA

BRIDGE

Ing. MIRCEA PRETOR

BRIDGE

*

LICITAȚIA

EDITURA LITERA
București 1970

COPERTA: CONSTANTIN GULUȚĂ

AUTORI CONSULTAȚI

Volumul I: **Licitația**
Volumul II: **Jocul de carte**

Pierre Albarran — Dr. Pierre Jaïs — Henri Lahana — Robert de Nexon — José le Dentu — Roger Trézel — Dr. Bertrand Romanet și LE BRIDGEUR-Paris

ÎN PREGĂTIRE

Volumul III: BRIDGE — **Joc de competiție-Sport de echipă** (Sisteme de licitație — Anunțuri convenționale — Gadgeturi — Organizarea concursurilor)

PREZENTARE

Lucrarea se adresează jucătorilor de Bridge — începători și avansați — care cunosc noțiunile elementare ale acestui joc.

Ea cuprinde o descriere sumară, dar completă, a celei mai răspîndite metode de licitație *„La longue d'abord"* — principalele reguli de conduită la jocul de Bridge în partidă liberă, — marca la jocul de Bridge Contract în partidă liberă și în duplicat, — cum se organizează și se joacă la două mese cu opt jucători, un duplicat între două echipe sau un duplicat turnant între patru perechi

Copiilor mei
Gâza şi Mircea

CUVÎNT CĂTRE CITITORI

Cred că nu greşesc dacă afirm, că de la volumul *„Bridge Plafon şi Contract"* al Editurii Gorjan din anul 1944, nu s-a mai tipărit în limba română nici un fel de lucrare asupra acestui joc. Totuşi, jocul de Bridge, atît de răspîndit în toată lumea, a continuat să se joace şi la noi în ţară, în cercuri restrînse sau mai largi, în care principiile şi regulile de licitaţie şi joc s-au transmis verbal de la vechii la noii jucători, pe parcurs adaptîndu-se noi principii şi reguli mai moderne, dintre cele auzite sau citite în lucrările străine.

Cei care nu cunosc jocul de Bridge, ştiu despre el numai că este un joc care de multe ori genercază discuţii aprinse şi supărări.

De unde această opinie, care din păcate conţine mult adevăr?

Lăsînd la o parte vina pe firea noastră mai exuberantă, această opinie asupra unui joc, care solicită cunoştinţe temeinice, perspicacitate şi concentrare — şi unde hazardul poate fi eliminat total, se datoreşte numai *lipsei unui limbaj comun de comunicare* între parteneri, atît la licitaţie, cît şi la jocul de carte.

Cum să nu iasă discuţii şi supărări, cînd partenerul îţi dă forcing sau îţi pune o întrebare şi tu îl frînezi cu un *pas*, oprind licitaţia la un contract total nepotrivit, sau la joc îţi dă semnal de refuz şi tu continui să-i joci aceeaşi culoare?

De la cartea Editurii Gorjan din 1944, care exupunea sistemul de licitaţie creat de Ely Culbertson, bazat pe 8—8.1/2 levate de onor, plus levatele de lungime şi tăiere şi cu o metodă de a licita

şlemul plină de inconveniente şi confuzii, au intervenit noi sisteme de licitaţie, care dau posibilitatea de evaluare a mîinii şi de comunicare, mult mai precise şi mai simple.

Deja la data apariţiei acestei cărţi, Milton Work creease evaluarea jocului la 40 de *puncte de onor*, la care apoi Goren în America şi Albarran în Franţa le adaugă *punctele de distribuţie*. Cu aceste arme noi, se nasc şi se îmbunătăţesc, treptat în toate ţările, noi principii şi metode de licitaţie. Se mai adaugă *punctele de susţinere*, intervin noţiunile de *fit* şi *misfit*, noţiunile de *intervenţie* şi *trezire* pentru declaraţiile flancurilor, se dă altă interpretare noţiunilor de *forcing*, *oprire* şi *cue-bid*, apar noi *licitaţii interogative convenţionale* pentru declararea manşei şi a şlemului. Se păstrează însă *legea lui 2 şi 3* în declaraţiile defensive şi principiul de a declara manşa şi micul şlem cu o şansă din două şi marele şlem cu trei şanse din patru, ca urmare a faptului că marca la Bridge Contract a rămas aceeaşi.

Din acest noian de noţiuni, principii şi sisteme noi de licitaţie, cum am mai spus, unele din ele şi pe o scară redusă, au pătruns şi la noi. Fiecare ştie însă cîte ceva, ce de multe ori partenerul nu ştie, sau interpretează altfel. De aici necazuri şi nemulţumiri, în loc de satisfacţii şi reconfortare.

Prin broşura de faţă am dorit să pun la îndemîna cercurilor de jucători de Bridge din ţara noastră *un limbaj comun de licitaţie*, care să-i conducă uşor şi precis la contractul optim de joc.

Am ales în acest scop sistemul de licitaţie *„La longue d'abord"*, cel mai răspîndit şi cunoscut azi, atît în Franţa, cît şi peste hotarele ei. Acest sistem, care prin titulatura lui preconizează deschiderea licitaţiei, anunţînd *întîi culoarea cea mai lungă*, este inversul metodei *„Canapé"* creată de Pierre Albarran, căreia trebuie să-i recunoaştem o mai mare simplitate şi precizie în licitarea mîinilor bicolore.

Atunci de ce *„La longue d'abord"*? Pentru că acest sistem s-a impus ca o metodă de licitaţie naturală, suplă, simplă, precisă

și logică, cu care prin două anunțuri consecutive îi poți comunica partenerului, în limite destul de strînse, atît valoarea, cît și distribuția mîinii ce o posezi.

Vom vedea că denumirea de *„La longue d'abord"* este poate impropriu aleasă, întrucît sînt excepții în care licitația nu se deschide cu culoarea cea mai lungă. De aici și calitatea ei de metodă suplă.

În completare am adăugat cele mai uzuale licitații interogative — convenționale, menite să stabilească contractul optim de manșă, sau să stabilească existența condițiilor necesare pentru declararea șlemului.

Pentru a restrînge la minimum posibil volumul lucrării, m-am rezumat la expunerea cazurilor esențiale, renunțînd la cele care ar decurge logic din acestea, cît și la cele care pot interveni cu o frecvență foarte redusă. Am renunțat, de asemenea, în cea mai mare parte de a da explicații și comentarii asupra anunțurilor și am dat un număr redus de exemple, fără să mai adaug și exerciții. Am considerat că, dacă veți parcurge atent și vă veți însuși temeinic fiecare capitol, revenind asupra lor pe măsură ce avansați la cele următoare, veți avea posibilitatea și satisfacția de a constata singuri logica și precizia tuturor anunțurilor. De exemplu, poate la început vi se va părea bizară deschiderea de 1.SA cu 16—18 H. și de 2.SA cu 21—22 H. De ce se sare peste intervalul de 19—20 H.? Răspunsul îl veți găsi ulterior, la al doilea anunț al *deschizătorului cu un tric de culoare*: pentru a se da o limită cît mai strînsă, o precizie cît mai mare, asupra valorii și distribuției mîinii pe care o posedați.

La jocul de Bridge, o mare parte din neînțelegeri și supărări se datoresc necunoașterii sau nerespectării stricte a disciplinei în care trebuie să se desfășoare licitația și jocul de carte. A spune

pas după un minut de gîndire, ce poate echivala cu *„îmi lipsește puțin ca să pot deschide"*, sau a pipăi pe rînd cărțile mortului pînă te decizi să joci pe aceea la care ți s-a părut că partenerul a reacționat favorabil sau adversarul nefavorabil, etc..., trebuie să recunoaștem că sînt maniere, care repetate intenționat, nu pot să nu genereze discuții neplăcute sau suspiciuni. De aceea am considerat util să adaug un capitol cu cele mai uzuale reguli de conduită la jocul de Bridge-Contract în partidă liberă, universal recunoscute.

Pentru că în ultimii ani și mai ales în Capitala noastră, a început să se practice așa-zisa *„marcă-pirat"*, am crezut necesar să reamintesc *„marca contract"*, singura marcă echitabilă pentru acest joc, în care trebuie să predomine știința și nu norocul.

Hazardul, care poate influența rezultatul jocului într-o partidă liberă, are un rol mai redus cu cît numărul de partide este mai mare. În competiții — turniruri individuale, pe perechi sau pe echipe — hazardul este redus la minim sau chiar eliminat. În acest sens, în încheierea acestei lucrări, am arătat cum se organizează și se joacă la două mese cu opt jucători un *duplicat* între două echipe și un *duplicat turnant* între patru perechi.

Observațiile și sugestiile dumneavoastră, stimați cititori, adresate Editurii LITERA, vor fi un sprijin și un îndemn pentru apariția volumului II — *Jocul de carte* și a altor lucrări mai comp'ete asupra jocului de Bridge.

AUTORUL

LICITAŢIA

EVALUAREA FORȚEI UNEI MÎINI

1. Puncte de onor: H

As = 4. Rege = 3. Damă = 2. Valet = 1

În total cele patru mîini conțin 40 H.

Notă. Onorul sec, în afară de As, nu se valorifică decît dacă devine *atu*, sau în jocul *fără atu*.

2. Puncte de distribuție: D

Șicana = 3. Singleton = 2. Dubleton = 1.

Fiecare carte, peste cinci cărți în aceeași culoare = 1.

3. Puncte de onor și distribuție: HD

Suma punctelor de onor (H) și a celor de distribuție (D).

Notă. Punctele de onor și distribuție (HD) se iau în considerare numai pentru jocurile de *atu*, cînd licitația a condus la existența unui *„fit"*, adică cele două mîini ale partenerilor conțin cel puțin opt cărți în culoarea de joc, repartizate 4 + 4 sau 5 + 3 etc... În caz de *„misfit"*, adică inexistența fitului, se iau în considerare numai punctele de onor (H).

4. Puncte de susținere: S

Suma punctelor de onor (H) și a următoarelor puncte de distribuție în susținere:

Șicana = 5. Singleton = 3. Dubleton = 1

Fiecare carte de atu, peste cele patru minime = 1
Fiecare onor de atu, cînd suma lor este sub 4 H = 1

Notă. Punctele de susținere (S) se iau în considerare numai în caz de susținere directă, cu cel puțin patru cărți în culoarea partenerului.

5. Levate de joc: Lj

Suma levatelor de onor (**Lh**) și a levatelor de lungime (**Ll**)

Levate de onor: **Lh**

A = 1 AR = 2 ARD = 3 ARV = 2,5 ADV = 2,5
AD10 = 2 RDV = 2 AD = 1,5 AV10 = 1,5
RDx = 1,5 RVx = 1 DV10 = 1 Rx = 0,5
DVx = 0,5 Dxx = 0,25 etc...

Levate de lungime: **Ll**

A patra carte din aceeași culoare = 0,5.
Fiecare carte peste cinci cărți în aceeași culoare = 1.

Exemple

Recomandare: Acoperiți soluțiile exemplelor și încercați să le găsiți singuri rezolvarea. Astfel aceste exemple vor deveni exerciții.

1. ♠ D x x
   ♡ R V x x
   ◇ A D x x
   ♣ V x x x

2. ♠ D
   ♡ A V x x x
   ◇ R D x x x
   ♣ V x

3. ♠ A D x x x x x
   ♡ R V x x
   ◇ —
   ♣ D x

1.: 13 H, 13 HD, 13 S (la ♡ și ◇), 14 S (la ♣), 3 Lh + 1,5 Ll = 4,5 Lj.

2.: 11 H, 14 HD sau 16 HD (cu atu ♠), 16 S (la ♡ și ◇) 2,5 Lh + 3 Ll = 5,5Lj.

3.: 12 H, 18 HD, 21 S (la ♠)
2,5 Lh + 4 Ll = 6,5 Lj

1.SA: — Unu fără atu

Se cer următoarele patru condiții, *toate* obligatorii:
— Distribuție regulată: 4 3 3 3 — 4 4 3 2 — 5 3 3 2.
— 16 — 18 puncte de onor (H).
— Culoare în cinci cărți să fie minoră (♣ sau ◇).
— Dubletonul cel puțin D x.

Exemple

1.	2.	3.
♠ A D x x x	♠ A D x	♠ A D
♡ R V x	♡ R V x x	♡ R V x x
◇ D V x	◇ D V x	◇ D V x x x
♣ R V	♣ R V x	♣ R V

Deși toate trei mîinile conțin 17 H, numai mîna 2 întrunește condițiile de deschidere cu 1 SA. Mîna 1 are o culoare majoră (pica) de cinci cărți, iar mîna 3 nu are distribuție regulată.

2.SA: — Doi fără atu

Se cer următoarele patru condiții, *toate* obligatorii:
— Distribuție regulată: 4 3 3 3 — 4 4 3 2 — 5 3 3 2.

— 21 — 22 puncte de onor (H).
— Culoare de cinci cărți să fie minoră (♣ sau ◇).
— Dubletonul cel puțin R x (oprire în toate culorile).

Notă: Deschiderea de 2.SA nu este forcing. În general deschizătorul cu 1.SA și 2.SA nu are calitatea de a conduce licitația spre șlem, această sarcină revenindu-i partenerului, care are posibilitatea să culeagă mai ușor și exact informațiile necesare pentru acest anunț.

Exemple

1.	2.	3.
♠ R x	♠ R x	♠ D x
♡ A D V x x	♡ A D V	♡ A R V
◇ A V x	◇ A V x x x	◇ A V x x x
♣ R D V	♣ R D V	♣ R D V

Deși toate trei mîinile conțin 21 H, numai mîna 2 întrunește condițiile de deschidere cu 2.SA. Mîna 1 are o culoare majoră (cupa) de cinci cărți, iar mîna 3 are un dubleton prea slab.

2♠ 2♡ 2◇: — **Două pici, cupe sau carouri**

Se cer următoarele condiții:
— 20 — 23 HD
— Culoarea licitată lungă și tare: cel puțin cinci cărți cu patru onori, sau șase cărți cu trei onori, sau șase cărți cu A R.

Notă: Nu este deschidere forcing. La răspunsuri pozitive ale partenerului, deschizătorul cu 2♠ 2♡ 2◇, are posibilitatea de a cere informațiile necesare pentru declararea manșei sau șlemului.

Exemple

1.	2.	3.
♠ D x x	♠ D x x	♠ D x
♡ R D x x x	♡ A R D x x x	♡ A R D x x x
◇ A D V	◇ A D V	◇ V x
♣ A D	♣ x	♣ R x x

Numai cu mîna 2 se poate deschide cu 2♡, avînd 21 HD și culoarea declarabilă. Mîna 1 are 21 HD, dar îi lipsește culoarea declarabilă, iar mîna 3 are culoarea declarabilă, dar numai 18 HD.

2♣: — Două trefle

Se cere o singură condiție:

— Cel puțin 23 H sau 24 HD, indiferent de distribuție.

Notă: Este singura deschidere forcing pentru manșe, care obligă partenerul să continue licitația pînă la declararea manșei (cu excepția aplicării opririi convenționale).

Exemple

1.	2.	3.
♠ R V x	♠ A R V x x x	♠ —
♡ A R x	♡ A	♡ A D V x x
◇ A D V x	◇ R D V x x x	◇ R V
♣ R D x	♣ —	♣ A R D x x x

Toate trei mîinile îndeplinesc condițiile de deschidere cu 2♣: mîna 1 are 23 H și mîinile 2 și 3 au cîte 25 H D.

1♣ 1♢ 1♡ 1♠: — Un tric de culoare

Este deschiderea cea mai frecventă, pentru care se cer următoarele condiții:

— 13 — 22 H sau 14 — 23 HD, *fără a fi îndeplinite condițiile cerute pentru deschiderile de* 1.SA — 2.SA — 2♠ — 2♡ — 2♢. În cazul cînd mîna îndeplinește aceste condiții nu se va deschide cu un tric de culoare.

— Culoarea majoră în cel puțin A x x x sau R 10 xx sau D V x x sau x x x x x.

— Culoarea minoră în patru cărți, chiar fără onori: x x x x.

Regula generală cere ca deschiderea să se facă anunțînd culoarea cea mai lungă și la bicolore de aceeași lungime, culoarea cea mai scumpă.

La această regulă, intervin următoarele excepții:

1. Cu distribuție regulată de 4333 cărți și cu 13—14H sau 19—20 H, se va deschide cu 1♣, chiar dacă este din trei cărți fără onori: x x x.

2. Cu distribuție regulată de 4432 cărți, în care cele două culori de patru cărți nu sînt vecine, se va deschide anunțînd culoarea cea mai ieftină.

3. Cu distribuție tricoloră de 4441 cărți, se va deschide anunțînd culoarea mijlocie (cu singleton la caro, se preferă deschiderea cu 1 ♣).

4. Cu distribuție bicoloră de cinci pici și cinci trefle, se va deschide întotdeauna cu 1 ♣ .

Notă: Raționamentul acestor excepții, constă în a se crea deschizătorului posibilitatea ca al doilea anunț să-l poată face la un nivel cît mai jos.

Exemple

1. ♠ A R x x
   ♡ D V x x
   ◇ R x x
   ♣ V x

2. ♠ A R D V
   ♡ A D V x
   ◇ R x x
   ♣ V x

3. ♠ A x x x x x
   ♡ R D V x x
   ◇ x x
   ♣ —

Cu toate trei mîinile se va deschide cu 1♠, deși valoarea și distribuția lor este foarte diferită, această diferență se va arăta însă prin al doilea anunț.

4. ♠ A V x x
   ♡ R V x
   ◇ R x x
   ♣ V x x

5. ♠ A V x x
   ♡ R D x
   ◇ A D x
   ♣ R x x

6. ♠ A V x x
   ♡ D x x
   ◇ A V x x
   ♣ D x

Cu mîinile 4 și 5 se va deschide cu 1 ♣, deși prima are 13 H, iar a doua 19 H, diferența se va arăta prin al doilea anunț (prima excepție). Cu mîna 6 se va deschide cu 1 ◇ (a doua excepție).

7. ♠ A V x x
   ♡ x
   ◇ R D x x
   ♣ A x x x

8. ♠ A V x x
   ♡ R D x x
   ◇ x
   ♣ A x x x

9. ♠ A V x x x
   ♡ D x
   ◇ x
   ♣ A V x x x

Cu mîna 7 se va deschide cu 1 ◇, iar cu mîna 8 se va deschide cu 1 ♣ (sau 1 ♡ — a treia excepție). Cu mîna 9 se va deschide cu 1 ♣ (a patra excepție).

Notă: În cazul tuturor deschiderilor, lipsa unui punct de onor (1H), poate fi înlocuită de existența a doi sau trei 10.

RĂSPUNSURI LA DESCHIDERE

Considerînd că flancul stîng al deschizătorului a *pasat*, și cunoscînd principiul că pentru realizarea manșei cel mai indicat contract este 4♠ sau 4♡, condiționat de existența în cele două mîini a forței necesare și fitului de culoare, după care urmează contractul la 3.SA și apoi cel la 5 ♢ și 5 ♣, avem următoarele situații de răspunsuri:

RĂSPUNS LA DESCHIDEREA DE 1.SA

Se deosebesc două cazuri:

1. *Cu distribuție regulată, fără culori de cinci cărți.*

— Cu 0 — 6 H se va răspunde *pas* — întrucît manșa nu este posibil de realizat și în toate aceste cazuri trebuie ca licitația să fie oprită la nivelul cel mai jos cu putință.

— Cu 7-8 H și fără culoare majoră de patru cărți se va răspunde 2.SA, manșa fiind posibilă dacă deschiderea s-a făcut cu 18 H sau chiar 17 H și doi-trei 10.

— Cu 9—14 H și fără culoare majoră de patru cărți se va răspunde 3.SA, care este o declarație de *oprire*

pentru deschizător, întrucît sînt îndeplinite condițiile pentru realizarea manșei, dar lipsesc condițiile pentru realizarea șlemului.

— Cu 7—14 H și una sau două culori majore de patru cărți se va răspunde 2♣, care este declarația interogativă — convențională de „2♣ *Stayman*", prin care se caută în cele două mîini existența unui fit de 4 + 4 cărți la o culoare majoră, cu scopul de a declara manșa la această culoare.

— Cu peste 16 H, cele două mîini putînd conține forța necesară pentru realizarea șlemului, se va putea trece la licitarea acestuia prin declarațiile interogative-convenționale, ce sînt expuse la un alt capitol.

CONVENȚIA 2 ♣ STAYMAN

Anunțul de 2 ♣, peste deschiderea de 1. SA, este denumit *„Convenția Stayman"*, prin care se cere deschizătorului să răspundă dacă are sau nu, una sau două culori majore în patru cărți (întrucît știm că nu poate avea culori majore în cinci cărți).

La acest anunț interogativ — convențional, deschizătorul va putea da unul din următoarele răspunsuri:

— 2♢, cînd nu are patru cărți la cupă sau pică și a deschis cu numai 16—17 H.

— 2.SA, cînd nu are patru cărți la cupă sau pică, dar a deschis cu 18 H, sau 17 H plus doi — trei 10.

— 2 ♡, cînd are patru cărți la cupă.

— 2 ♠ cînd are patru cărți la pică.

— 3 ♣, cînd are și patru cupe și patru pici.

În funcție de răspunsul primit, declarantul a 2♣ *Stayman* va ști la ce nivel să se oprească: să declare mansa la 3. SA în caz de misfit la culoare majoră, sau la 4♡ — 4♠ în caz de fit la aceste culori majore.

Notă: Răspunsul de 2♣, peste deschiderea cu un tric de culoare, este o licitație naturală care anunță o culoare declarabilă de treflă.

Exemple

1. ♠ V x x x
   ♡ D x x
   ◇ D x
   ♣ V x x x

2. ♠ V x x
   ♡ D x x
   ◇ R x x x
   ♣ D x x

3. ♠ D x
   ♡ R V x
   ◇ D x x x
   ♣ V x x x

După deschiderea de 1.SA, partenerul va răspunde *pas* cu mîna 1 , 2.SA cu mîna 2 și 3.SA cu mîna 3.

4. ♠ V x x x
   ♡ D x x
   ◇ R x
   ♣ V x x x

5. ♠ D x x x
   ♡ R V x x
   ◇ A V x
   ♣ R x

6. ♠ D x x
   ♡ R V x
   ◇ A V x
   ♣ R x x x

După deschiderea de 1.SA, partenerul va răspunde 2♣ (Convenția Stayman) cu mîinile 4 și 5 — și 3.SA cu mîna 6.

Cu o mînă care conține o forță mai mare decît mîna 6 se va trece la licitarea șlemului.

2. *Cu distribuție având 1—2 culori de cel puțin cinci cărți*

— Cu 0 — 6 H, se va răspunde 2♢ — 2♡ — 2♠ în culoarea cea mai lungă posedată, dar dacă culoarea lungă este trefla, se va răspunde *pas*, căci un răspuns de 2 ♣ ar fi înțeles ca 2 ♣ *Stayman*. Răspunsul de 2♢ — 2♡ — — 2♠ este un anunț de *oprire absolută* pentru deschizător, care va trebui să *paseze* întrucît mansa nu este posibilă și este mai ușor de realizat două tricuri cu atu de culoare, decît 1.SA cu o mînă albă (de 0 — 1 H) la partener.

— Cu 7—8 H, și culoare lungă minoră, se va răspunde 2.SA, întrucît mîna este prea slabă pentru a se putea realiza mansa la 5♣ sau 5♢, fiind de preferat ca deschizătorul să anunțe 3.SA în caz că a deschis cu 18 H sau 17 H și doi—trei 10.

— Cu 7—8 H și culoare lungă majoră, se va răspunde 2♣ (*convenția Stayman*).

Dacă deschizătorul va răspunde 2♢, adică nu are patru cupe sau patru pici, partenerul său îi va comunica culoarea sa lungă majoră, după care deschizătorul va putea trage concluzia finală: sau spune *pas*, în caz că a deschis cu 16 H și numai două cărți în culoarea majoră a partenerului, sau declară 2.SA. Dacă a deschis însă cu 17—18 H și trei cărți în culoarea majoră a partenerului va declara mansa fie la 4♡ — 4♠, fie la 3.SA (dacă cele trei cărți în culoarea majoră a partenerului sînt prea slabe).

Dacă însă deschizătorul, prin răspunsul la 2 ♣ (*Stayman*) îi confirmă că are patru cărți în culoarea sa lungă majoră, atunci va declara mansa în această

culoare, licitația închizîndu-se la acest nivel — șlemul nefiind realizabil.

— Cu 9—11 H și culoare lungă minoră, se va răspunde 3.SA, care este o declarație de *oprire* pentru deschizător, șlemul nefiind realizabil.

— Cu 9—11 H și culoare lungă majoră se va răspunde, cu salt: 3♡ sau 3♠, care este un răspuns forcing pentru manșe. Deschizătorul va declara manșa la 3. SA sau 4♡—4♠, în funcție de distribuția ce o are (sau va face o invitație la șlem, cum vom vedea la capitolul următor).

— Cu cel puțin 12 H sau 13 HD, se va răspunde cu salt la trei tricuri în culoarea lungă posedată (minoră sau majoră), care față de deschizător este o declarație *forcing* pentru manșe, dar care poate fi continuată de partenerul deschizătorului prin licitațiile convenționale de șlem, în cazul cînd evaluează că cele două mîini conțin forța și distribuția necesară acestui contract.

— Cu 10—13 HD și o culoare majoră de cel puțin șase cărți, se va declara direct manșa la 4♡ sau 4♠, care este un răspuns de *oprire*, întrucît șlemul nu poate fi realizat.

Exemple

1.	2.	3.
♠ V x x	♠ V x x x x	♠ V x x
♡ D x x	♡ D x x	♡ D x x
◇ D x	◇ D x	◇ R x
♣ V x x x x	♣ V x x	♣ D x x x x

După deschidere de 1. SA, partenerul va răspunde ***pas*** cu mîna 1; 2♠ cu mîna 2 (oprire absolută) și 2.SA cu mîna 3.

4. ♠ D x x x x
♡ D x x
◇ R x
♣ V x x

5. ♠ V x x
♡ R x x
◇ D x
♣ R V x x x

6. ♠ R V x x x
♡ R x x
◇ D x
♣ V x x

După deschiderea de 1.SA partenerul va răspunde 2♣ (*convenția Stayman*) cu mîna 4; 3. SA cu mîna 5 (oprire), și 3♠ cu mîna 6 (forcing pentru manșe).

7. ♠ R x x
♡ A x
◇ x x x
♣ A D x x x

8. ♠ R V x
♡ A V
◇ D x x
♣ A D x x x

9. ♠ R V x x x x
♡ D V x
◇ D x x
♣ x

După deschiderea de 1.SA, partenerul va răspunde 3♣ (*forcing*) cu mîna 7, dar va opri licitația la nivelul manșei 3.SA sau 5♣ dacă este susținut de deschizător întrucît șlemul nu este posibil de realizat. Cu mîna 8 va răspunde tot 3♣ (*forcing*), dar va continua licitația prin anunțurile interogative convenționale de șlem, întrucît realizarea lui este posibilă. Cu mîna 9 va declara direct manșa 4♠ (oprire — șlemul nu este realizabil).

RĂSPUNS LA DESCHIDEREA DE 2.SA

Se deosebesc de asemenea două cazuri:

1. *Cu distribuție regulată, fără culori de cinci cărți*

— Cu 0—4 H se va răspunde *pas*, întrucît manșa nu este posibil de realizat, lipsind forța necesară cît și posibilitatea de comunicare între declarant și mort.

— Cu 5—9 H se va răspunde 3.SA, mai ales cu mîini care nu conțin patru cărți în culoare majoră. Este un răspuns de *oprire*, întrucît nu e posibilă realizarea șlemului.

— Cu peste 11 H, cele două mîini conțin forța necesară pentru declararea șlemului, care este însă de preferat să fie jucat la 6 tricuri de culoare, dacă există un fit de 4 + 4 cărți, decît să fie jucat la 6.SA. În acest caz se va răspunde 3♣, care este declarația interogativă — convențională de „3♣ *Baron*", prin care se caută în cele două mîini existența unui *fit* de 4 + 4 cărți în orice culoare minoră sau majoră în scopul de a declara șlemul în această culoare.

CONVENȚIA 3♣ BARON

Anunțul de 3♣ peste deschiderea de 2.SA este denumit „*Convenția Baron*", prin care partenerul cere deschizătorului să anunțe culorile sale de patru cărți începînd cu cea mai economică, urmînd ca la rîndul său acesta să le anunțe pe ale sale. În caz că deschizătorul are singura sa culoare în patru cărți la treflă, va răspunde cu 3.SA, care înseamnă o distribuție de 4 3 3 3 cu 4 cărți la treflă (sau de 5 3 3 2 pentru cazul din capitolul următor)

Exemplu:

Deschizător	2.SA	— 3♡	— 4♠
Partener	3♣ (Baron)	— 3♠	

Deschizătorul cu primul răspuns a arătat că are patru cărți la cupă, după care partenerul i-a răspuns că el are patru cărți la pică, iar deschizătorul îi confirmă că și el

are patru cărți la pică, astfel că șlemul urmează să fie declarat la 6 sau 7 tricuri de pică. Repet și în acest caz, ca și la deschiderea de 1.SA, că sarcina de a declara micul sau marele șlem, revine nu deschizătorului de 2.SA, ci partenerului său, care cunoaște cu mai multă *exactitate* mîna deschizătorului, în acest caz: 21 — 22 H cu o distribuție de 4 4 3 2, în care culorile de patru cărți sînt cupa și pica. Iată un exemplu elocvent asupra preciziei de informare a sistemului *„la longue d'abord"*, completat cu declarațiile interogative — convenționale.

Notă: Răspunsul de 3♣, peste deschiderea de 1—2 tricuri de culoare (excepție 2♣), este o licitație naturală, care anunță o culoare declarabilă de treflă.

Exemple

1.	2.	3.
♠ V x x	♠ V x x	♠ R V x x
♡ D x	♡ D x	♡ D x
◇ x x x x	◇ D x x x	◇ D x x
♣ x x x x	♣ D V x x	♣ A x x x

După deschiderea de 2.SA, partenerul va răspunde *pas* cu mîna 1 ; 3.SA cu mîna 2 (oprire) și 3♣ (Convenția Baron) cu mîna 3, pentru găsirea fitului de 4 + 4 cărți într-o culoare, la care este de preferat să se contracteze șlemul.

2. *Cu distribuție avînd 1—2 culori de cel puțin cinci cărți*

— Cu 0—3 H și cu onorii împărțiți în mai multe culori, se va răspunde *pas*, lipsind forța și posibilitatea de comunicare pentru realizarea manșei.

— Cu 4—8 H și culoarea lungă minoră, se va răspunde 3.SA, care este un răspuns de *oprire*, șlemul nefiind realizabil.

— Cu peste 4 H și onorii concentrați în culoarea lungă majoră, sau peste 5 H cu onorii dispersați în mai multe culori, dar cu o culoare lungă majoră, se va răspunde 3♡ sau 3♠. Acesta este un răspuns *forcing*, care se dă atît cu mînă mai slabă, cît și cu o mînă foarte tare, cu care licitația va continua pînă la șlem.

— Cu peste 10 HD și culoare lungă minoră se va răspunde 3♣ sau 3♢, întrucît mașina este realizabilă la nivel de 5 tricuri — sau este realizabil chiar și șlemul. Este un răspuns *forcing*, care arată tărie. Dacă culoarea lungă este trefla, ea se va repeta în turul următor, pentru a se arăta că nu a fost vorba de Convenția 3♣ *Baron*.

— Cu 7—9 HD și o culoare majoră de cel puțin șase cărți se va declara direct manșa la 4 ♡ sau 4 ♠, care este un răspuns de *oprire*, întrucît șlemul nu poate fi realizat.

Exemple

1.	2.	3.
♠ V x x x x	♠ V x	♠ x x x
♡ D x	♡ D x x	♡ R V x x x
♢ x x x	♢ x x x	♢ x x x
♣ x x x	♣ R V x x x	♣ x x

După deschiderea de 2.SA, partenerul avînd mîna 1 va răspunde *pas*, cu mîna 2 va răspunde 3.SA, iar cu mîna 3 va răspunde 3♡ (*forcing* — licitația se va opri însă la nivelul manșei: 3SA sau 4♡).

4. ♠ V x x
♡ R V x x x
◇ R x
♣ A x x

5. ♠ D x x
♡ x
◇ R V x x x x
♣ D x x

6. ♠ D x x x x x
♡ x x x
◇ R V x
♣ x

După deschiderea de 2.SA, partenerul avînd mîna 4 va răspunde 3♡ (*forcing* — licitația va continua la nivelul micului șlem), cu mîna 5 va răspunde 3◇ (*forcing*-licitația putîndu-se opri la nivel de 5◇ sau chiar 6◇), iar cu mîna 6 se va răspunde 4♠ (*oprire* — nu este posibilă decît realizarea manșei).

RĂSPUNS LA DESCHIDEREA DE 2♠ 2♡ 2◇

— Cu 0—3 H și numai 1-2 cărți în culoarea de deschidere, se va răspunde *pas*, manșa neputînd fi realizată.

— Cu cel puțin 4 H și numai 1-2 cărți în culoarea de deschiere, se va răspunde cu schimb de culoare; 2 peste 2 (2♡ peste 2◇, sau 2♠ peste 2♡ sau 2◇). Este un răspuns *forcing* pentru deschizător, întrucît partenerul nu și-a dezvăluit încă forța sa de joc, care poate să fie de 4 H sau mult mai mare — și care se va contura mai precis, prin a doua declarație ce o va face. În orice caz se cere ca culoarea declarată să fie *în principiu* lungă și cu onori (cel puțin cinci cărți cu doi onori).

— Cu cel puțin 7 H și numai 1-2 cărți în culoarea de deschidere, se va răspunde cu schimb de culoare 3 peste 2 (3♣ peste 2♡, etc...). Este un răspuns *forcing*, și asupra căruia sînt de dat aceleași explicații ca mai sus.

— Cu cel puțin 9 H și trei cărți în culoarea de deschidere și cel puțin un As în orice culoare, se va răspunde prin susținerea fără salt a culorii de deschidere (3♠ peste 2♠, 3♡ peste 2♡ și 3◇ peste 2◇). Este o licitație convențională — *forcing*, cu semnificație de invitație la șlem. (Este preferabil însă schimbul de culoare, cînd se deține o culoare tare în 5-6 cărți).

— Cu 7—10 S, trei-patru cărți în culoarea de deschidere și fără nici un AS, se va răspunde prin susținere cu salt a culorii de deschidere (4♠ peste 2♠, 4♡ peste 2♡ și numai în caz de strictă necesitate 4◇ peste 2◇). Este un răspuns care indică o mînă mai slabă decît în cazul precedent al susținerii fără salt, dar care nu este însă nici semnal de *oprire*. Deschizătorul cu o mînă tare de 22—23 HD și bine legată, are posibilitatea să încerce sau mai corect să riște contractarea șlemului.

Notă: După susținerea cu salt a deschiderii de 2♠ 2♡ 2◇ dacă deschizătorul va utiliza convenția *Blackwood* pentru licitarea șlemului, la anunțul de 4.SA partenerul îi va indica numărul de R și la 5.SA numărul de D, deoarece prin susținerea cu salt, a spus deja că nu are nici un As.

— Cu 4—7 H și cu o repartiție care nu permite nici schimb de culoare și nici susținere, se va răspunde 2. SA. Este un răspuns *forcing* pentru un tur, care-i asigură rîndul la a doua declarație, prin care va putea să-și precizeze cu mai mare exactitate mîna ce o deține.

— Cu 8—10 H și cu o repartiție care nu permite nici schimb de culoare și nici susținere, se va răspunde 3.SA. Este un răspuns natural care propune manșa la 3.SA, fără să fie însă un semnal de *oprire*. Deschizătorul cu o mînă tare de 22—23 HD și bine legată are latitudinea să continue licitație pentru declararea șlemului.

Exemple

1.	2.	3.
♠ x	♠ R V x x x	♠ D x x
♡ V x x x x	♡ x x x	♡ x x
◇ D x x x x	◇ x x	◇ V x x
♣ x x	♣ x x x	♣ R V x x x

Cu mîna 1, după deschiderea de 2 ♠ se va răspunde *pas*, dar după deschiderea de 2 ♡ va putea răspunde 4 ♡, adică susținere cu salt, avînd 9 S. Este însă o mînă slabă, cu care deschizătorul de 2 ♡ chiar cu 23 HD, are puține șanse de a realiza șlemul — deci prudență după susținere cu salt în culoare majoră. Cu mîna 2, după deschiderea de 2◇ se va răspunde 2 ♠ *(forcing)*, manșa urmînd eventual să poată fi realizată la 3.SA dacă deschizătorul, în afară de caro, mai ține cupa și trefla, întrucît realizarea manșei la 5 ◇ este mai puțin probabilă. Cu mîna 3, după deschidere de 2 ♡ se va răspunde 3 ♣ (forcing), urmînd ca în exemplul de mai sus manșa să fie mai ușor realizabilă la un contract de 3.SA.

4.	5.	6.
♠ V x x	♠ V x x	♠ V x x
♡ A x	♡ A x	♡ R x
◇ R x x x	◇ x x x x	◇ R x x x
♣ D x x x	♣ D x x x	♣ R x x x

După deschiderea de 2 ♠, cu mîna 4 se va răspunde 3 ♠ (10 H și un As), cu mîna 5 se va răspunde 2.S A (7H), neputînd da susținere cu salt la 4 ♠, pentru că are un As, iar cu mîna 6 se va rsăpunde 3. S A (10 H), întrucît nu poate da susținere fără salt de 3 ♠, neavînd nici un As.

După deschidere de 2 ♡, cu mîna 4 se va răspunde 3. SA (10 H), neputînd să se răspundă cu schimb de culoare (eventual se va putea da susținere fără salt la 3 ♡, întrucît posedînd Asul de cupă, deschizătorul are sigur 6 cărți la cupă, deci fitul de 6 + 2 cărți este asigurat). Cu mîna 5, se va răspunde 2.SA (7H), iar cu mîna 6, se va răspunde 3.SA (10 H — susținerea fără salt la 3 ♡ nu este posibilă, deși fitul de 6 + 2 cărți ar fi asigurat, întrucît mîna nu posedă nici un As.

După deschiderea de 2 ♢, cu mîna 4 se va răspunde 3 ♢ (10 H și As), iar cu mîna 5 se va răspunde 2.SA (nu se poate da susținere fără salt avînd numai 7 H și nu se poate da nici susținere cu salt, întrucît mîna are un As). Cu mîna 6 se va răspunde 4 ♢, deși avem 12 S, fiind preferabil lui 3.SA (cu care s-ar putea opri licitația), întrucît sînt toate șansele ca șlemul să fie realizat și astfel trebuie să-i lăsăm drumul deschis.

RĂSPUNS LA DESCHIDEREA DE 2♣

Am arătat că deschiderea de 2♣, singura deschidere *forcing*, este o declarație convențională, ea putînd să se facă chiar dacă mîna nu deține nici o treflă, întrucît scopul ei este să arate numai forța mîinii, nu și distribuția ei.

Răspunsul partenerului, care nu are dreptul să spună *pas*, chiar dacă are o mînă fără nici un punct de onor, este tot convențional. Astfel el trebuie să dea unul din următoarele nouă răspunsuri, indiferent de distribuția mîinii:

2 ♢ cu 0—7 H și fără nici un As

2.SA cu cel puțin 8 H și fără nici un As

2 ♡ cu Asul de cupă — A ♡

2 ♠ cu Asul de pică — A ♠

3 ♣ cu Asul de treflă — A ♣

3 ◇ cu Asul de caro — A ◇

3 ♡ cu doi Aşi, din care unul negru de culoare minoră şi altul roşu de culoare majoră sau invers (A ♣ A ♡ sau A ◇ A ♠)

3♠ cu doi Aşi roşii, sau doi Aşi negri (A ◇ A ♡ sau A ♣ A ♠)

3. SA, cu doi Aşi minori, sau doi Aşi majori (A ♣A ◇ sau A ♡ A ♠)

Aceste ultime şapte răspunsuri se vor da indiferent de numărul total al punctelor de onor.

Notă: Întrucît deschizătorul cu 2♣ deţine în general cel puţin doi Aşi , se poate conveni ca partenerul avînd doi Aşi să răspundă în toate cazurile 3.SA, indiferent de culoarea lor.

Notă: După deschiderea de 2♣, licitaţia trebuie continuată obligatoriu de ambii jucători pînă la declararea manşei. Numai prin convenţie specială, stabilită înaintea jocului, partenerul poate spune *pas*, dacă deschizătorul la răspunsul de 2◇, declară 2.SA:

Deschizător 2 ♣ — 2.SA

Partener 2 ◇ — pas

Notă: Dacă deschizătorul cu 2♣ va utiliza Convenţia *Blackwood* pentru licitarea şlemului, la anunţul de 4.SA partenerul îi va indica numărul de R şi la 5.SA numărul de D, întrucît cu primul răspuns i-a arătat deja situaţia Aşilor.

Exemple

1.	2.	3.
♠ 4 3 2	♠ R V x x	♠ A x x
♡ 4 3 2	♡ D x x x	♡ x x x
◇ 4 3 2	◇ R D	◇ x x
♣ 5 4 3 2	♣ R D V	♣ A x x x x

După deschiderea de 2 ♣, cu mîna 1 se va răspunde 2 ◇ (întrucît este posibil ca deschizătorul să poată declara singur manșa) — cu mîna 2 se va răspunde 2.SA (dar desigur licitația va continua pînă la contractarea marelui șlem, întrucît cele două mîini dețin probabil 40H) — iar cu mîna 3 se va răspunde 3 ♠, care indică doiAși negri (dar prin convenție prealabilă se poate răspunde 3.SA, care indică doiAși indiferent de culoare).

RĂSPUNS LA DESCHIDEREA DE 1♣ 1◇ 1♡ 1♠

Se disting trei categorii de răspunsuri, care se dau în următoarea ordine de preferință:

1. Schimb de culoare — răspuns forcing
2. Susținerea culorii de deschidere
3. Fără atu.

În toate cazurile cînd este posibil să se răspundă prin schimb de culoare, care este singurul răspuns forcing la deschiderea de un tric de culoare, nu se va răspunde prin susținere sau fără atu ; după cum nu se va răspunde prin fără atu, dacă este posibil să se răspundă prin susținerea culorii de deschidere.

Cunoscînd că deschiderea cu un tric la culoare poate să fie făcută, forțat de o distribuție specială, chiar cu 22 H sau 23 HD, nu se va răspunde cu *pas* decît cu mîini foarte slabe, cu care mansa în nici un caz nu este posibil de realizat.

1. *Schimb de culoare*

— Cu 5—15 H se va răspunde cu schimb de culoare 1 peste 1 (1♢ peste 1♣, 1♠ peste 1♢, etc. ...), putînd fi anunțată o culoare de patru cărți, chiar fără onori: **x x x x.**

— Cu 6—15 H și o culoare de șase cărți conținînd trei onori, se va răspunde cu schimb de culoare 2 peste 1 (2♣ peste 1♡, 2♡ peste 1♠, etc. ...).

— Cu 9—15 H și o culoare de cinci cărți cu doi onori, se va răspunde cu schimb de culoare 2 peste 1 (2♢ peste 1♡, 2♣ peste 1♠, etc ...).

— Cu 10—15 H și o culoare de patru cărți oarecare, se va răspunde cu schimb de culoare 2 peste 1 (2♣ peste 1♢, 2♢ peste 1♠, etc ...).

— Cu cel puțin 16 H se va răspunde prin schimb de culoare cu salt (2♠ peste deschidere de 1♡ 1♢ 1♣, sau 3♢ peste deschiderea de 1♠ 1♡, etc...), anunțînd culoarea cea mai lungă și bine legată cu onori.

Notă: În general, în toate cazurile de mai sus, cînd condițiile de răspuns permit să se poată alege între două culori, veți declara întîi culoarea cea mai economică (a nu se confunda cu cea mai ieftină), adică aceea care permite să răspundeți la cel mai jos nivel.

Notă: De observat că pentru schimb de culoare nu se iau în considerare decît punctele de onor H, întrucît *fitul* nu este încă stabilit.

2. *Susținerea culorii de deschidere*

Susținerea directă a culorii de deschidere nu se poate face decît cu cel puțin patru cărți, chiar fără onori, pentru a se asigura existența *fitului* de opt cărți în cele două mîini, știind că deschizătorul poate să deschidă și cu o culoare de patru cărți.

În acest caz al susținerii directe, forța mîinii se va evalua în puncte S.:

— cu 6—10 S, sc va răspunde prin susținere simplă fără salt (2 ♢ peste 1 ♢, 2 ♠ peste 1 ♠, etc....);

— cu 11—12 S, se va răspunde prin susținere cu salt (3 ♢ peste 1 ♢, 3 ♠ peste 1 ♠, etc...). Acest răspuns *nu este forcing;*

— cu 13—16 S, se va răspunde prin susținere cu dublu salt dar numai la culori majore (4 ♡ peste 1 ♡ și 4 ♠ peste 1 ♠). Acest răspuns nu este *nici forcing*, dar nici semnal de *oprire*, deschizătorul avînd posibilitatea să continue licitația pentru declanșarea șlemului în caz că are o mînă puternică și bine legată. Răspunsul prin susținere cu dublu salt la culorile minore, nu este recomandat, întrucît se depășește nivelul lui 3.SA., care ar putea să fie, în unele cazuri, cel mai bun contract de manșe.

Notă: Dacă deschizătorul, prin a doua declarație, își repetă culoarea de deschidere, aceasta poate fi susținută și cu trei cărți, chiar fără onori sau chiar două cărți cu A sau R. Este ceea ce se numește *susținere întîrziată*. În toate aceste cazuri, valoarea mîinii se socotește numai în puncte de onor și distribuție HD.

3. *Fără atu*

— Cu 5—9 H și o mînă cu distribuție chiar neregulată, se va răspunde 1.SA. Acest răspuns este un

anunț *artificial* care nu promite un joc de fără atu, ci pur și simplu că nu a putut răspunde nici prin schimbarea de culoare și nici prin susținerea culorii de deschidere. Este un răspuns de *slăbiciune* care permite deschizătorului, ce are o mînă foarte tare, să mai vorbească încă o dată. După deschiderea de 1♣, răspunsul de 1.SA cere însă 8—10 H și *o distribuție regulată*, fără culoare majoră declarabilă de patru cărți. Este o declarație *naturală*, care propune un joc de fără atu, întrucît după 1♣ se putea găsi ușor un răspuns de schimb de culoare sau susținere.

— Cu 11—12 H și o mînă cu distribuție regulată și onori în toate culorile, se va răspunde 2.SA. Acest răspuns este un anunț *natural*, fără să fie *forcing*. Prin el se arată cu exactitate forța și distribuția mîinii, astfel că deschizătorul poate să ia cu ușurință orice decizie asupra contractului de joc.

— Cu 15—16 H și o distribuție regulată de 4 3 3 3 cărți, se va răspunde 3.SA. Acest răspuns este o declarație *convențională*, fără să fie forcing, dar prin care se face deschizătorului o invitație de șlem, dacă acesta nu a avut o deschidere minimă.

Exemple

1.	2.	3.
♠ x x	♠ A D x x	♠ V x x
♡ V x x	♡ x x x	♡ R D x x x
◇ D x x x	◇ R V x x	◇ V x x
♣ x x x x	♣ x x	♣ D x

Cu mîna 1, la orice deschidere cu un tric de culoare, se va răspunde *pas* (deschizătorul cu 22 H va mai

avea ocazie să vorbească, întrucît va licita cu siguranță unul din flancuri). Cu mîna 2, se vor da următoarele răspunsuri: 1♠ după deschiderile de 1♡ și 1♢; 1♢ după deschiderea de 1♣ (adică culoarea cea mai economică, după care deschizătorul va putea să facă a doua declarație la 1♡, la care i se va răspunde 1♠) și 2♢ după deschiderea de 1♠. Cu mîna 3, se vor da următoarele răspunsuri: 1♡ după deschiderile de 1♣ și 1♢; 3♡ după deschiderea de 1♡ și 2♡ după deschiderea de 1♠.

4. ♠ D x x
♡ V x
♢ x x x x
♣ R x x x

5. ♠ R x x
♡ V x x x
♢ R V x
♣ x x x

6. ♠ A x x
♡ D V x
♢ V x x
♣ A x x x

Cu mîna 4, se vor da următoarele răspunsuri: 1♢ după deschidere de 1♣; 2♢ după deschiderea de 1♢ și 1.SA după deschiderile de 1♡ și 1♠. Cu mîna 5, se vor da următoarele răspunsuri: 1.SA după deschiderea de 1♣ 1♢ 1♠ și 2♡ după deschiderea de 1 ♡. Cu mîna 6, se va răspunde 2.SA la orice deschidere cu un tric de culoare (este de preferat schimbului de culoare sau chiar susținerii la treflă, fiind culoare minoră, pentru a se arăta cu precizie tăria de 11—12 H și distribuție regulată).

7. ♠ R x x
♡ R V x x x
♢ D V x x
♣ x

8. ♠ D V x
♡ R D V x x x
♢ A D V
♣ x

9. ♠ D V x
♡ R D V x
♢ A V x
♣ D x x

Cu mîna 7, se vor da următoarele răspunsuri: 1♡ după deschiderile de 1♣ 1◇; 4♡ după deschiderea de 1♡ și 2♡ după deschiderea de 1♠. Cu mîna 8, se vor da următoarele răspunsuri: 2♡ după deschiderile de 1♣ 1◇; 3♡ după deschiderea de 1♠; iar după deschiderea de 1♡, șlemul fiind posibil, trebuie dat un răspuns *forcing* și acesta este în cazul de față licitația convențională de șlem (**4**.SA *Blackwood*), la care dacă se primește un răspuns nesatisfăcător, contractul se oprește la 5♡. Cu mîna 9, se va răspunde 3.SA, după orice deschidere cu un tric la culoare.

AL DOILEA ANUNȚ AL DESCHIZĂTORULUI

Considerînd că după răspunsul partenerului a pasat și flancul drept al deschizătorului, acesta are posibilitatea să facă al doilea anunț cu care își va putea arăta cu multă precizie forța și distribuția mîinii sale. Cunoscînd principiul că, dacă manșa nu este realizabilă, licitația trebuie oprită la nivelul cel mai jos posibil, avem situațiile următoare cu privire la a doua declarație a deschizătorului. Înainte însă de a le studia, trebuie să luați notă de punctajul necesar pentru realizarea manșei și șlemului, arătat în capitolul următor.

ANUNȚUL 2 AL DESCHIZĂTORULUI CU 1.SA

— La răspunsul partenerului de 2♢ 2♡ 2♠, care este un răspuns de *oprire absolută*, se va declara *pas*, chiar dacă s-a deschis cu 18 H și doi-trei 10.

— La răspunsul partenerului de 2♣, se vor face comunicările cerute de convenția *Stayman*, pe care am expus-o anterior.

— La răspunsul partenerului de 2.SA se va declara *pas*, dacă deschiderea s-a făcut cu 16—17 H și se va declara 3.SA, dacă deschiderea s-a făcut cu 18 H sau 17 H și doi—trei 10.

— La răspunsul partenerului de 3.SA sau 4♡ 4♠, se va declara *pas*, manșa fiind contractată, iar șlemul nefiind posibil de realizat.

— La răspunsul partenerului de 3♣ sau 3◇, se va declara 3♡ sau 3♠, dacă se posedă una din aceste culori în patru cărți, iar în caz contrar va declara 3.SA. Totuși cu o deschidere tare și bine legată, adică cu 18 H și doi-trei 10 și o bună susținere în culoarea partenerului, se va răspunde 4♣ sau 4◇, care este un răspuns de tărie și o invitație la șlem.

— La răspunsul partenerului de 3♡ sau 3♠, va declara manșa la 4♡ sau 4♠ dacă posedă trei cărți în aceste culori și va declara 3.SA dacă nu are decît două cărți din culoarea majoră anunțată de partener. Totuși, cu o deschidere tare și bine legată, adică 18 H și unul-doi Ași și cu o bună susținere în culoarea majoră a partenerului, va declara 4♣ sau 4◇, depășind nivelul de 3.SA; această declarație este un răspuns de tărie și o invitație la șlem.

Notă: Continuarea licitației peste nivelul manșei, în scopul contractării șlemului, nu trebuie făcută de deschizătorul cu 1.SA (sau 2.SA), ci de partenerul său care are posibilitatea de a cunoaște cu mai multă precizie dacă cele două mîini conțin condițiile necesare acestui contract.

Exemple

1. ♠ R V x
   ♡ A D V x
   ◇ R x x x
   ♣ D x

2. ♠ R V x
   ♡ A V x
   ◇ R D x
   ♣ D V x x

3. ♠ R D 10
   ♡ A V x x
   ◇ A D 10 x
   ♣ D 10

Cu oricare din aceste mîini (cu care s-a deschis cu 1.SA și care variază între 16 H și 18 H cu trei 10), după răspunsul partenerului de 2♢ 2♡ 2♠ sau 3.SA 4♡ 4♠, prin al doilea anunț va declara *pas*. După răspunsul partenerului de 2.SA, cu mîinile 1 și 2 va declara *pas*, iar cu mîna 3 va declara 3.SA. După răspunsul partenerului de 2♣ *(Convenția Stayman)* cu mîinile 1 și 3 va declara 2♡, iar cu mîna 2 va declara 2♢. După răspunsul de 3♣, cu mîinile 1 și 3 va declara 3♢, iar cu mîna 2 va declara 3.SA. După răspunsul de 3♢, cu mîinile 1 și 2 va declara 3.SA, iar cu mîna 3 va declara 4♢ (răspuns de tărie cu invitație la șlem). După răspunsul de 3♡ cu mîinile 1 și 2 va declara 4♡, iar cu mîna 3 va declara 4♢ (care înseamnă: am susținere la cupă și am 18 H cu cel puțin doi 10, sînt tare și fac o invitație la șlem). După răspunsul de 3♠, cu mîinile 1 și 2 va declara 4♠, iar cu mîna 3 va declara 4♢ (cu semnificația de mai sus).

ANUNȚUL 2 AL DESCHIZĂTORULUI CU 2.SA

— La răspunsul partenerului de 3.SA sau 4♡ 4♠ va declara *pas*, întrucît manșa este contractată, iar șlemul nu este posibil de realizat.

— La răspunsul partenerului de 3 ♣ se vor da răspunsurile cerute de convenția *Baron*, pe care am expus-o anterior.

— La răspunsurile partenerului de 3♢ 3♡ 3♠ care sînt *forcing*, se va răspunde în funcție de distribuția mîinii, fie declarînd manșa la 3.SA 4♡ 4♠, fie făcînd schimb de culoare la 3♡ 3♠, fie susți-

nînd culoarea partenerului la 4♢, care este un răspuns de tărie, cu invitație la șlem (ca în cazul deschiderii cu 1.SA).

Exemple

1.	2.	3.
♠ A D V	♠ A D V x	♠ A D V
♡ R V x x	♡ R V x	♡ R D 10 x
♢ D V x	♢ R D x x	♢ D V x x
♣ A D V	♣ A D	♣ A R

Cu oricare din aceste mîini, cu care s-a deschis cu 2.SA, după răspunsul partenerului de 3.SA 4♡ 4♠, la al doilea anunț va declara *pas*. După răspunsul partenerului de 3♣ *(Convenția Baron)* cu mîna 1 va răspunde 3♡, iar cu mîinile 2 și 3 va declara 3♢ (urmînd ca la anunțul viitor să declare cealaltă culoare de patru cărți). După răspunsul partenerului de 3♢, cu mîna 1 va declara 3.SA, cu mîna 2 va răspunde 3♠, iar cu mîna 3 va răspunde 4♢, făcînd o invitație la șlem. După răspunsurile partenerului 3♡ sau 3♠, va declara manșa la 3.SA sau 4♡ 4♠, lăsînd partenerului posibilitatea să continue licitația, dacă sînt îndeplinite condițiile pentru contractarea șlemului.

ANUNȚUL 2 AL DESCHIZĂTORULUI CU 2♠ 2♡ 2♢

Reamintim că toate răspunsurile partenerului sînt *forcing*, și invită să se declare cel puțin manșa, cu excepția răspunsurilor de susținere cu salt la

4♡ 4♠ și a răspunsului de 3.SA, care nu sînt însă nici semnale de oprire.

În acest sens, la al doilea anunț deschizătorul va continua licitația, fie repetîndu-și culoarea de deschidere, fie declarînd o nouă culoare sau fără atu, sub sau pînă la nivelul manșei, în funcție de distribuția mîinii.

Reamintim, fiind foarte important, că aplicînd convenția Blackwood de 4—5.SA, partenerul, care la primul răspuns a făcut susținere cu salt a culorii de deschidere, va indica numărul de R și D.

Exemple

1.	2.	3.
♠ R D x x	♠ A R V x	♠ R D x
♡ R x	♡ —	♡ A x
◇ A R V x x x	◇ A D V x x x	◇ A R x x x x
♣ x	♣ R V x	♣ A x

La toate aceste trei mîini deschiderea a fost de 2◇. După răspunsul partenerului de 2♡, cu mîinile 1 și 2 se va anunța 2♠, iar cu mîna 3 se va repeta culoarea anunțînd 3◇. După răspunsul partenerului de 2♠, cu toate trei mîinile se va susține culoarea acestuia, anunțînd 3♠ (fitul fiind asigurat chiar și la mîna 3). După răspunsul partenerului de 3◇, care anunță existența unui As și 9H cel puțin, cu mîna 1, care nu are primul control la trei culori, nu poate trece la convenția Blackwood și va repeta culoarea anunțînd 4◇, lăsînd astfel partenerului dreptul să continue licitația de șlem sau să se oprească la 5◇; cu mîna 2 va anunța 3♠, lăsînd partenerului ocazia să-și anunțe

și el culoarea sa, sau să treacă la licitațiile convenționale de șlem; cu mîna 3, la care partenerul are al patrulea As, se va trece la licitarea șlemului prin 4—5. SA — Blackwood. (Deși se știe că la 4. SA răspunsul va fi 5♢, adică un As, nu se va licita direct 5.SA, care după cum vom vedea are altă semnificație.).

ANUNȚUL 2 AL DESCHIZĂTORULUI I CU 2♣

Reamintim că atît deschiderea, cît și primul răspuns al partenerului sînt *anunțuri convenționale* și *forcing*. Deschizătorul cu al doilea anunț va declara la nivelul cel mai economic culoarea sa cea mai lungă și bine legată, urmînd ca licitația să continuie pînă la nivelul manșei sau a șlemului (cu excepția opririi convenționale amintită anterior).

Reamintim, fiind foarte important, că dacă deschizătorul va aplica convenția Blackwood de 4—5.SA, partenerul îi va comunica numărul de R și D.

Exemple

1. ♠ R V x
♡ A D x
♢ A D x
♣ A D V x

2. ♠ A R D V x x
♡ R x
♢ R D V x x
♣ —

La aceste două mîini deschiderea a fost de 2♣.

Cu mîna 1, după răspunsul de 2♢, se va declara 2.SA, care poate fi oprire convențională, întrucît cu o

mînă albă la partener, adică fără posibilitate de comunicare, nu se poate realiza manșa; dar dacă nu se practică oprirea convențională, partenerul este obligat să continue licitația, anunțînd culcarea sa mai lungă, pentru ca licitația să poată continua pînă la nivelul manșei. Tot cu mîna 1, după răspunsul partenerului de 2.SA se va declara 3.SA, care arată o mînă minimă cu distribuția foarte regulată, dar care lasă partenerului posibilitatea de a continua licitația pentru contractarea șlemului. După răspunsul de 2♠, care marchează A♠, se va anunța 3♣ culoarea în patru cărți, care ține de asemenea licitația deschisă.

Cu mîna 2, după răspunsul de 2♢ sau 2.SA, se vor anunța pe rînd cele două culori (pica întîi) pentru a se găsi cel mai bun contract de manșe, întrucît fără nici un As la partener, șlemul nu este realizabil. După un răspuns de 2♡ sau 3♢, care arată Asul în culoarea respectivă, micul șlem este probabil, iar după un răspuns de 3♠, care arată la partener existența celor doi Ași roșii (A♢ A♡), marele șlem este aproape sigur.

ANUNȚUL 2
AL DESCHIZĂTORULUI CU 1♣ 1♢ 1♡ 1♠

Am văzut că prin deschiderea cu un tric de culoare, care este cea mai frecventă, se dă o informație foarte vagă atît asupra punctajului care poate varia de la 13 H și 14 HD pînă la 22 H și 23 HD, cît și asupra distribuției, putîndu-se anunța fie o culoare majoră de cel puțin patru cărți cu doi onori, fie o treflă cu trei cărți oarecare.

De aici necesitatea ca prin al doilea anunț, deschizătorul să-și precizeze cît mai exact, atît punctajul cît și distribuția mîinii.

În funcție de distribuția mîinii deschizătorului, vom analiza următoarele patru situații, în care acesta urmează să facă al doilea anunț.

1. *Mînă cu distribuție regulată*

4 3 3 3 4 4 3 2 5 3 3 2

— Cu 13—15 H, după răspunsul partenerului cu schimb de culoare 1 peste 1 (1♠ peste 1♢, etc.) se va declara 1.SA, iar după răspunsul de 1.SA sau susținerea fără salt a culorii de deschidere se va declara *pas*.

— Cu 15—16 H, după răspunsul partenerului cu schimb de culoare fără salt 2 peste 1 (2♣ peste 1♡, etc.), se va declara 2. SA și *pas* după susținere fără salt.

— Cu 13—16 H și distribuție 4 4 3 2, se va anunța a doua culoare, dacă aceasta se poate face la nivel de un tric.

— Cu 19—20 H, după răspunsul partenerului cu schimb de culoare 1 peste 1 *(forcing)*, se va declara cu salt 2.SA.

— Cu 19—20 H, după răspunsurile partenerului de 1.SA sau de susținere fără salt 2 peste 1 a culorii de deschidere (care nu sînt forcing), se va declara 2.SA.

Notă: La distribuția 5 3 3 2, culoarea de cinci cărți poate să fie cel mult R x x x x sau D V x x x.

Exemple

1. ♠ D x
♡ A D x
◇ R x x x x
♣ D V x

2. ♠ x x
♡ A D V x
◇ R D V x
♣ D V x

3. ♠ R x
♡ A D V
◇ R V x x x
♣ R D x

Cu mîna 1 și deschiderea de 1◇, după răspunsul partenerului de 1♡ sau 1♠, va declara 1.SA, după răspunsurile de 1.SA sau 2◇ (susținere fără salt) va declara *pas*.

Cu mîna 2 și deschiderea de 1♡, după răspunsul partenerului de 1♠ sau 2♣ va declara 2◇ (după 1♠ declarația de 1.SA va fi prea slabă iar după 2♣ nu se poate spune 2.SA cu x x la pică).

Cu mîna 3 și deschiderea de 1◇, după răspunsurile de 1♡ 1♠ 1.SA și 2◇, va declara 2.SA.

Notă: În acest capitol arătăm numai declarațiile deschizătorului făcute după răspunsurile fără salt ale partenerului. După răspunsurile cu salt, urmează ca deschizătorul să facă totalul punctelor din cele două mîini și să răspundă în funcție de rezultat. Astfel cu mîna 1 după răspunsul partenerului de 2.SA, care arată 11—12 H, se va răspunde 3.SA, întrucît totalul indică 25—26 H, deci manșa este realizabilă.

2. *Mîna cu distribuție unicoloră*

5332 6322 6331 7xxx

— Cu 14—16 HD, după răspunsul partenerului cu schimb de culoare fără salt sau 1.SA se va repeta culoarea de deschidere la nivel de 2 tricuri, dar se va declara *pas*, dacă partenerul a susținut fără salt culoarea de deschidere.

— Cu 17—19 HD, după răspunsul partenerului cu schimb de culoare fără salt sau 1.SA, se va repeta cu salt culoarea de deschidere (1♡ — 1♠, 3♡ etc...), cu condiția ca această culoare să fie de șase cărți cu trei onori (sau A-R) sau de șapte cărți cu unul-doi onori.

— Cu 17—19 HD, după răspunsul partenerului cu schimb de culoare fără salt sau 1.SA, dar cu o culoare de deschidere insuficient de puternică pentru a fi repetată cu salt, se va declara fără salt o nouă culoare de trei cărți.

— Cu 17—19 HD, după răspunsul partenerului de susținere fără salt a culorii de deschidere se va face totalul punctelor din cele două mîini, care poate varia între 23—29 HD, urmînd ca declarația să fie făcută în funcție de acest rezultat: fie *pas*, fie repetînd fără salt culoarea de deschidere, invitînd partenerul să declare manșa în caz că susținerea a făcut-o cu 9—10 S.

— Cu 20—23 HD și cu o culoare a cărei lungime și forță nu a permis deschiderea cu 2♢ 2♡ 2♠, după orice răspuns al partenerului fără salt, se va declara cu salt o nouă culoare de trei cărți (1♡ — 1♠; 3♢, etc...)

Notă: O mînă unicoloră nu trebuie să conțină încă o culoare de patru cărți. La distribuția 5 3 3 2, culoarea de cinci cărți trebuie să conțină cel puțin trei onori sau A-R.

Exemple

1.	2.	3.
♠ R x	♠ R x x	♠ R x
♡ D x x	♡ A D V x x x	♡ A R x x x
♢ A R x x x	♢ R D x	♢ R D x
♣ R x x	♣ x	♣ A D x

Cu mîna 1 și deschiderea 1♢, după răspunsurile partenerului de 1♡ 1♠ 1.SA 2♣, va declara 2♢. După răspunsul partenerului de 2♢, va declara *pas*, întrucît manșa nu este realizabilă chiar dacă a făcut susținerea cu 10 S.

Cu mîna 2 și deschiderea 1♡, după răspunsurile partenerului de 1♠ 1.SA 2♣ 2♢, va declara 3♡, repetînd cu salt culoarea de deschidere. Sigur după un răspuns de 2♡ va declara manșa la 4♡, întrucît șlemul nu este realizabil. După un răspuns de 2♠, care marchează la partener cel puțin 16 H, șlemul este realizabil, dar trebuie licitat cu răbdare și în acest scop se va repeta întîi culoarea de deschidere, declarînd 3♡ (salt peste salt nu este niciodată indicat).

Cu mîna 3 și deschiderea 1♡ (deschiderea cu 2♡ nu a fost posibilă, această culoare fiind numai în cinci cărți cu doi onori), va declara 3♣ după răspunsurile de 1♠ și 1.SA

Partenerul trebuie să fie prudent față de a doua culoare și să țină seama numai că deschizătorul are 20—23 HD și o culoare declarabilă la cupă și să aștepte repetarea uneia din ele pentru a vedea dacă este vorba de o distribuție unicoloră sau bicoloră.

3. *Mîna cu distribuție bicoloră*

5 4 x x 5 5 x x 6 4 x x 6 5 x x 6 6 1 0

Cu o mînă bicoloră, se va căuta să se anunțe și a doua culoare, fără ca licitația însă să se ridice peste nivelul tricurilor pe care le-ar putea realiza cele două mîini combinate.

Se disting trei feluri de bicolore:

— Cu 14—19 HD avem o *bicoloră economică*, care obligă pe deschizător să aleagă astfel culoarea de deschidere, încît partenerul să poată face al doilea anunț, revenind în culoarea de deschidere, la nivel de 2 tricuri

Exemplu:

Nord: 1♢ — 2♣ sau 1♢ — 1♠
Sud: 1♡ — ? 1♡ — ?

Partenerul (Sudul) poate face al doilea anunț la 2♢, adică să revină în culoarea de deschidere la nivel de 2 tricuri.

— Cu 18—21 HD avem o *bicoloră scumpă*, care obligă pe partener să facă al doilea anunț, revenind în culoarea de deschidere, la nivel de 3 tricuri.

Exemplu:

Nord: 1♢ — 2♡ sau 1♢ — 2♠
Sud: 2♣ — ? 1. SA — ?

Partenerul (Sudul) dacă vrea să facă al doilea anunț, revenind în culoarea de deschidere, este obligat să ridice licitația la nivel de 3 tricuri: 3 ♢.

— Cu 20—23 HD avem o *bicoloră cu salt*, cu care deschizătorul la al doilea anunț declară cu salt a doua culoare a sa, care în general este mai scurtă decît prima.

Exemplu

Nord: 1♢ — 2♠ sau 1♢ — 3♣
Sud: 1♡ 1♡

Această licitație se folosește cînd nu s-a putut deschide cu 2♢ 2♡ 2♠, neavînd o culoare licitabilă la acest nivel sau cînd culoarea lungă și tare era trefla, în care caz erau necesare 24 HD pentru a deschide cu 2♣.

Exemple

1	2	3
♠ A D x x	♠ A D x x	♠ A D x x
♡ x x	♡ D x	♡ D V
♢ R V x x x	♢ R D V x x	♢ x
♣ R x	♣ R x	♣ A R D x x x

— *Cu mîna* 1 (15 HD) și deschiderea 1♢, după răspunsul partenerului de 1♡ va declara 1♠, dar după răspunsul de 2♣ va repeta 2♢, întrucît un răspuns de 2♠ ar însemna că deschizătorul are o bicoloră scumpă, ceea ce nu este cazul.

— *Cu mîna* 2 (19 HD) și deschiderea 1♢, după răspunsul partenerului de 2♣ va declara 2♠, dar după răspunsul partenerului de 1♡ va repeta cu salt 3♢, întrucît declarația de 1♠ poate însemna numai 14 HD, iar cea de 2♠ poate însemna și 23 HD.

— *Cu mîna* 3 (22 HD) și deschiderea 1♣, după răspunsurile partenerului de 1♢ 1♡ va declara cu salt 2♠, dar ulterior se va repeta trefla, chiar dacă pica este direct susținută (o susținere întîrziată cu x x x la treflă, este preferabilă unei susțineri directe cu x x x x la pică).

4. *Mînă cu susținere a culorii partenerului*

Dacă după deschiderea cu un tric de culoare, partenerul răspunde cu schimb de culoare, la care deschizătorul are cel puțin patru cărți (chiar x x x x), prin al doilea anunț el va susține culoarea partenerului, reevaluîndu-și mîna în puncte de susținere S.

— Cu 14—16 S, va susține fără salt culoarea partenerului.

Exemplu:

Nord:	1♢ — 2♡	sau	1♡ — 3♣
Sud:	1♡		2♣

— Cu 17—19 S, va susține cu salt culoarea partenerului

Exemplu:

Nord:	1♣ — 3♢	sau	1♢—3♡	sau	1♠—4♡
Sud:	1♢		1♡		2♡

— Cu peste 17 S, susținerea cu salt la nivel de 4 tricuri a unei culori minore, este *forcing*.

Exemplu:

Nord:	1♡ — 4♣	sau	1♠—4♢
Sud:	2♣		2♢

— Cu 20—22 S, va susține cu dublu salt culoarea partenerului, cu condiția ca aceasta să fie culoare majoră și anunțată la nivel de 1 tric.

Exemplu:

Nord: 1♢ — 4♠ sau 1♣ — 4♡
Sud: 1♠ 1♡

Acesta este un anunț foarte tare, fără să fie însă nici *forcing* și nici semnal de oprire.

Exemple

1. ♠ A x
♡ D x x x
♢ R D x x x
♣ D x

2. ♠ A D x
♡ D x x x
♢ R D x x x
♣ x

3. ♠ R x x x
♡ —
♢ A R D x x
♣ R x x x

— *Cu mîna* 1 (15 HD—16 S la ♡) și deschiderea 1♢, după răspunsul partenerului de 1♡, cu al doilea anunț va susține fără salt culoarea acestuia: 2♡.

— *Cu mîna* 2 (15 HD — 17 S la ♡) și deschiderea 1♢, după răspunsul partenerului de 1♡, va anunța cu salt 3♡.

— *Cu mîna* 3 (18 HD — 21 S la ♣ și ♠) și deschiderea 1♢, după răspunsul partenerului de 1♠, va anunța cu dublu salt 4♠, dar după răspunsul de 2♣ va anunța 4♣, care este un anunț *forcing* cu o forță nelimitată peste 17 S.

Notă: Cazurile în care deschizătorul are o mînă cu o distribuție tricoloră de 4 4 4 1 sau 5 4 4 0 cărți, se vor trata ca și mîinile bicolore sau cele de susținere a culorii partenerului.

*

Înainte de a încheia acest capitol, care a tratat al doilea anunț al deschizătorului, țin să arăt mai

jos o situație recapitulativă, din care rezultă cu cîtă exactitate este dozată forța în puncte de onor (H) a deschizătorului cu o mînă cu distribuție regulată și posibilitatea acestuia de a-și comunica această forță, în cazul cînd respectă regulile acestui sistem de licitație, *fără să comită infracțiuni:*

Deschizătorul	**Partenerul**	**Deschizătorul**	
deschidere	*răspuns*	*anunțul 2*	= *forța*
1♣ — 1♡	1♢ — 1♠	1. SA	13—15 H
1. SA	—	—	16—18 H
1♣ — 1♡	1♢ — 1♠	2. SA	19—20 H
2. SA	—	—	21—22 H
2 ♣	2 ♢	2. SA	23—24 H
2 ♣	2 ♢	3. SA	25—26 H

Cu o exactitate aproape similară, deschizătorul își poate comunica prin două declarații consecutive și forța în puncte de onor și distribuție (HD).

AL DOILEA ANUNȚ AL PARTENERULUI

Presupunînd că flancul stîng al deschizătorului a *pasat* din nou, partenerul său are ocazia să-și facă a doua declarație.

Înainte de a face însă acest anunț, el va reflecta cu atenție asupra celor două anunțuri ale deschizătorului și își va preciza ce forță și ce distribuție are mîna acestuia, pe care o va cumula și suprapune apoi cu forța și distribuția mîinii sale, totalizînd numărul de puncte de onor (H) în caz de *misfit* sau numărul de puncte de onor și distribuție (HD) în caz de *fit* din cele două mîini, după care va trage concluzia dacă trebuie să se oprească sau să continue licitația pentru contractarea manșei sau a șlemului.

În acest scop arătăm mai jos punctele de onor (H) sau punctele de onor și distribuție (HD), pe care trebuie să le conțină cele două mîini pentru a putea realiza manșa sau șlemul:

— manșa la 3.SA	25—26	H.
— manșa la 4♡ 4♠	27—28	H.D.
— manșa la 5♣ 5◇	29—30	H.D.
— micul șlem la fără atu	33—35	H.
— micul șlem la atu	32—34	H.D.
— marele șlem la fără atu	36—38	H.
— marele șlem la atu	35—37	H.D.

Reamintim că dacă există un *fit* în culoare majoră, este de preferat ca manșa să fie declarată la 4♡ sau 4♠. În caz că nu există acest fit, este de preferat să se caute posibilitatea de a contracta manșa la 3.SA și numai în ultimă instanță la 5♣ sau 5◇.

De asemenea, dacă se confirmă existența unui *fit* în orice culoare minoră sau majoră, este preferabil ca șlemul să se contracteze în această culoare, decît la fără atu.

Dacă din cele două declarații ale deschizătorului, combinate cu forța și distribuția mîinii sale, partenerul constată că punctajul sau lipsa *fitului* nu permit realizarea manșei, trebuie să oprească licitația *la nivelul cel mai jos posibil.*

În acest sens, repetarea fără salt a culorii din prima sa declarație sau întoarcere fără salt în culoarea de deschidere, sînt indicații de slăbiciune și un *semnal de oprire* pentru deschizător.

Dacă deschizătorul prin a doua declarație a făcut schimb de culoare, partenerul cu o mînă slabă va spune *pas*, numai dacă are *două cărți în plus* la această culoare, față de culoarea de deschidere. Dacă nu are două cărți în plus, îl va întoarce în culoarea de deschidere, chiar dacă are numai două cărți în această culoare, întrucît se știe că a doua culoare a deschizătorului poate fi uneori numai de trei cărți.

Cu șicană sau singleton în culoarea deschizătorului, nu se va declara fără atu. Acest lucru este valabil și pentru deschizător.

Dacă deschizătorul și-a repetat culoarea de deschidere, partenerul nu-și va repeta culoarea sa decît dacă are șicană sau una-două cărți mici în culoarea

de deschidere, iar culoarea lui este de cel puțin șase cărți cu doi—trei onori.

Este total contraindicat ca o culoare să se repete fără salt de trei ori, aceasta atît de către deschizător cît și de către partener. O licitație de felul 1♢ — 1♡; 2♢ — 2♡; 3♢ — 3♡; ... nu poate să ducă decît la dezastru.

Partenerul avînd o mînă cu distribuție bicoloră, dar slabă ca forță, este preferabil să repete prima culoare, dacă o are în cinci cărți, dînd semnal de oprire, decît să anunțe a doua culoare care invită la continuarea licitației. Cu o mînă avînd distribuție bicoloră, dar tare, va anunța a doua culoare, fie *cu salt*, fie declarînd o *bicoloră scumpă* în răspuns; acestea sînt anunțuri *forcing* pentru manșe sau invitație la șlem.

O culoare nerepetată a deschizătorului se va susține numai cu patru cărți, iar o culoare repetată fără salt, sau cu salt se va susține cu trei sau două cărți.

*

Cu aceste indicații ce le-am dat pentru partenerul deschizătorului, ce urmează să facă al doilea anunț, consider că nu mai este cazul să fac o analiză detailată, ca în capitolul precedent, al celui de al doilea anunț al deschizătorului, studiind toate răspunsurile ce pot interveni în funcție de tăria și distribuția mîinii sale, față de tăria și distribuția mîinii deschizătorului.

Cu bagajul de cunoștințe acumulat pînă în prezent, presupunînd că acesta a fost însușit și reținut temeinic, cititorul este în măsură să poată face în mod corect al doilea anunț al partenerului deschizătorului.

În acest sens, vă dau sfatul de a încerca să soluționați singuri exemplele de mai jos, în care se arată primele trei anunțuri și mîna partenerului, care urmează să facă al doilea anunț.

Exemple

1. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ R V x x	*b.* ♠ R V x x
1 ♡	1 ♠	♡ D x x	♡ D x x
1 S A	?	◇ V x x x	◇ R x x x
		♣ x x	♣ A x

Deschizătorul a anunțat o mînă cu distribuție regulată și 13—15 H. *Cu mîna a* (7 H) al doilea anunț al partenerului va fi *pas*, întrucît cu 20—22 H mansa nu poate fi realizată, dar *cu mîna b* (13 H) va declara direct 3. SA, întrucît cu 26—28 H mansa este sigură, iar șlemul nu este realizabil.

2. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ D x x	*b.* ♠ D x x
1 ♠	1. SA	♡ R x x	♡ R x x
2 ◇	?	◇ x x x x	◇ D V x x
		♣ x x x	♣ V x x

Deschizătorul a anunțat fie o mînă cu distribuție bicoloră economică de 14—19 HD cu pică în cinci cărți, fie o mînă cu distribuție unicoloră cu 17—19 HD în care pica este de șase-șapte cărți, iar caroul de trei cărți. Nu poate fi vorba de o distribuție regulată de 4 4 3 2, căci în acest caz s-ar fi deschis cu 1 ◇, iar pica nu poate fi în patru cărți, întrucît distribuțiile de 4 — 4 cărți nu sînt considerate bicolore, ci regulate.

Cu mîna a (5 H) al doilea anunț al partenerului va fi 2♠, indicație de slăbiciune și semnal de oprire pentru deschizător, întrucît manșa nu este realizabilă (nu poate spune *pas*, întrucît nu are la carou două cărți în plus față de pică). *Cu mîna b* (9 H) se anunță 3♢, prin care se arată că 1. SA a fost la nivel superior, că are susținere bună la carou și deci, dacă deschizătorul nu are o mînă minimă, îl invită să continue licitația pînă la manșe.

3. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ D x x	*b.* ♠ D x x
1.♠	1.SA	♡ D x x	♡ R x x
2.SA	?	♢ x x x x	♢ D V x x
		♣ V x x	♣ V x x

Deschizătorul a anunțat o mînă cu distribuție regulată de 19—20 H și pica în patru cărți. *Cu mîna a* (5 H), totalul punctelor din cele două mîini de 24—25 H arată că manșa nu este sigură și al doilea anunț va fi *pas*, întrucît nu se poate face 3.SA cu 19 H la mort și 5 H în mînă. *Cu mîna b* (9 H) se va declara 3.SA.

4. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ R V x x	*b.* ♠ R D V x
1♡	1♠	♡ V x x	♡ D x x
3♢	?	♢ x x	♢ R x
		♣ x x x x	♣ A x x x

Deschizătorul a anunțat fie o bicoloră cu salt de 20—23 HD și cu cupa în cel puțin cinci cărți, fie o unicoloră tot de 20—23 HD, în care caroul este de trei cărți. *Cu mîna a* (5H) al doilea anunț va fi de 3♡, indicînd slăbiciune și în același timp o susținere

întîrziată, după care deschizătorul va spune *pas* cu o mînă minimă (20 HD) sau 4♡ cu o mînă maximă (23 HD). *Cu mîna b* (15 H) al doilea anunț va fi de 4 ♣, care este *forcing*, urmînd ca licitația să se oprească la nivelul marelui șlem, cu condiția să se stabilească primul control în toate culorile, întrucît cele două mîini conțin 35—38 HD. Orice alt răspuns, afară de 4 ♣ sau o licitație convențională de șlem, ar fi putut să oprească licitația înainte de a se contracta șlemul sau chiar manșa. Anunțul de 4 ♣ este preferabil, întrucît dă posibilitate deschizătorului, care are o mînă mai tare, să treacă la licitarea șlemului.

5. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ R V x x	*b.* ♠ R D V x
1♡	1♠	♡ V x	♡ D x x
2◇	?	◇ x x x x	◇ x x x
		♣ x x x	♣ A x x

Deschizătorul a anunțat o mînă cu distribuție bicoloră economică (14—19 HD) și cu cupa în cel puțin cinci cărți, întrucît cu o cupă în patru cărți și o mînă slabă putea spune 1. SA în al doilea anunț. *Cu mîna a* (5 H), al doilea anunț al partenerului va fi *pas*, întrucît la caro are două cărți în plus față de cupă. *Cu mîna b* (12 H), manșa fiind realizabilă și fitul la cupă asigurat, se va declara cu salt 3♡.

6. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ R x x	*b.* ♠ x x x
1♡	2♣	♡ D x x	♡ x x
2◇	?	◇ D x x	◇ x x
		♣ R V x x	♣ R D V x x x

Deschizătorul a anunțat fie o mînă cu distribuție bicoloră economică și slabă, fie o mînă cu distribuție regulată cu cîte patru cărți la cupă și caro (culori vecine) și numai 13—14 H, fiind astfel în imposibilitate să spună 2.SA după 2♣, mînă care ar fi cerut 15—16 H. În orice caz este vorba de o deschidere slabă, în care cupa poate să nu fie în cinci cărți.

Cu mîna a (11 H) se va declara 2.SA, lăsînd licitația deschisă pentru 3.SA, în caz că deschizătorul are cel puțin 14 H cu unul-doi 10. *Cu mîna b* (6 H) se va anunța 3♣, avînd o mînă slabă, cu o treflă repetabilă și fără susținere în cupă și caro. Cu o mînă slabă deschizătorul urmează să spună *pas*.

7. *Deschiz.*	*Partener*	*a.* ♠ R V x x	*b.* ♠ A R D x x x x
1♢	1♠	♡ V x x	♡ D V x
2♡	?	♢ x x x	♢ D V x
		♣ D x x	♣ —

Deschizătorul anunță o mînă cu distribuție bicoloră scumpă de 18—21 HD sau o unicoloră de 17—19 HD cu cupa în trei cărți, dar în orice caz caroul este în cel puțin cinci cărți. *Cu mîna a* (7 H), al doilea anunț al partenerului va fi 2.SA, anunțînd o mînă slabă, dar care lasă licitația deschisă pentru 3.SA sau 4♡ în caz că deschizătorul are o bicoloră superioară cu cupa repetabilă. *Cu mîna b* (15 H), avînd pica tare și repetabilă, se va declara cu salt 3 ♠, care după bicolora scumpă a deschizătorului este o invitație la șlem, urmînd ca în continuare licitația să stabilească dacă există sau nu primul control în toate culorile, pentru a se merge la mare șlem sau a se opri la micul șlem.

8. *Deschiz.*	*Partener*	*a.* ♠ R V x x x x	*b.* ♠ R V x x x x
1 ♡	1 ♠	♡ D x x	♡ R V x
1.SA	?	◇ R x	◇ A x
		♣ x x	♣ x x

Deschizătorul anunță o mînă cu distribuție regulată de 13—15 H cu cel puțin două cărți la pică. *Cu mîna a* (9 H), avînd fitul la pică asigurat (2 + 6 cărți), partenerul își reconsideră mîna la 12 HD și face al doilea anunț la 3♠, la care deschizătorul va da 4♠ dacă are cel puțin 15—16 HD, adică nu a deschis cu o mînă minimă de 13 H sau 14 HD. *Cu mîna b* (15 HD) al doilea anunț al partenerului este de 4♠, declarînd direct manșa, întrucît cele două mîini conțin și punctajul și fitul necesar acestui contract.

9. *Deschizător*	*Partener*	*a.* ♠ R D x x	*b.* ♠ A D x x
1 ♡	1 ♠	♡ x x	♡ V x x x
3 ♡	?	◇ A V x x	◇ A V x x
		♣ x x x	♣ x

Deschizătorul anunță o mînă cu distribuție unicoloră de 17—19 HD și cu cel puțin șase cărți cu trei onori la cupă. *Cu mîna a* (10 H), al doilea anunț al partenerului va fi 4♡, manșa fiind asigurată cu 27—29 HD și fit de 6 + 2 cărți la cupă. *Cu mîna b* (16 S), fiind în zonă de șlem (33—35 HD), va declara 4◇ care este un răspuns *forcing*, sau va trece direct la licitarea anunțurilor convenționale de șlem (care se va contracta în orice caz la cupă).

Aceste exemple nu au epuizat desigur multiplele situații ce pot interveni după deschiderea cu un tric de culoare, dar cred că prin ele am reușit să arăt mecanismul de gîndire pe care trebuie să-l urmeze partenerul înainte de a face al doilea anunț. Nu am tratat cazurile de deschidere cu 1. SA sau deschiderile tari la nivel de două tricuri, întrucît în aceste situații, de multe ori partenerul nu ajunge să mai facă al doilea anunț, licitația fiind închisă de deschizător sau este pus să răspundă automat la licitațiile convenționale de șlem.

*

Pînă în prezent am tratat numai cazurile de licitație ale liniei de deschidere, considerînd că flancurile, adică linia adversă a deschiderii, a *pasat*. În capitolul următor voi arăta, cum și în ce condiții poate intra în licitație această linie a flancurilor.

LICITAȚIA FLANCURILOR

Dacă numim pe deschizător *jucătorul Nr. 1*, atunci partenerul său este *jucătorul Nr. 3*, flancul stîng este *jucătorul Nr. 2*, iar partenerul acestuia este *jucătorul Nr. 4*.

Licitația flancurilor, numită uneori impropriu și *licitația în apărare*, este formată din declarațiile pe care le face linia 2—4, adică perechea adversară a liniei de deschidere 1—3.

La licitația flancurilor, deosebim două cazuri de anunțuri, care se produc în condiții cu totul deosebite și în consecință trebuie tratate cu atenție și distincție:

— *intervenția*, care este anunțul ce se face imediat după declarația unui adversar din dreapta sa;

— *trezirea*, care este anunțul ce se face după declarațiile consecutive de *pas*, ale partenerului și adversarului din dreapta sa.

Exemple: Dacă *Nr. 1* (Sud) deschide cu 1♡ și *Nr. 2* (Vest) declară imediat 1♠, această declarație este un anunț de *intervenție* după deschidere. Dacă *Nr. 1* (Sud) deschide cu 1♡, iar *Nr. 2* (Vest) și *Nr. 3* (Nord) spun *pas*, declarația de 1♠ făcută de *Nr. 4*, este un anunț în *trezire* după deschidere, întrucît dacă și el spunea pas, licitația s-ar fi închis la 1♡.

Din acest exemplu se vede că *intervenția* este o licitație periculoasă, care se produce fără să se știe mare lucru despre forța de deschidere, care poate fi de la 13 H la 23 HD și fără să se știe nimic despre forța jucătorilor Nr. 3 și Nr. 4, cărora nu le-a venit rîndul să vorbească. Dacă Nr. 4 are o mînă complet albă, Nr. 2 nu va putea realiza nimic, fiind prins între Nr. 1 și Nr. 3, care dețin restul forței de joc. De aici necesitatea ca intervenția să se facă cu toată prudența și cu o mînă tare.

Din contra, anunțul în *trezire* se face cu un risc mult mai redus, căci el se produce după trei vorbiri consecutive. Dacă Nr. 2 a spus *pas*, nu înseamnă obligatoriu că este slab, ci poate că distribuția mîinii nu i-a permis să facă o intervenție, dar în tot cazul Nr. 3 este foarte slab, căci cu 5 H trebuia să vorbească. Astfel s-ar putea ca linia 2—4 să conțină o forță de joc egală sau chiar mai mare decît linia 1—3. De aici concluzia, că trezirea se poate face și ea trebuie să se facă cu o mînă mult mai slabă decît cea cerută pentru intervenție.

Cazuri de intervenție și trezire sînt și următoarele:

	Sud	Vest	Nord	Est	
a.	1 ♡	pas	1 ♠	2 ♣	= intervenție
b.	—	—	1 ♡	pas	
	1 ♠	pas	1. SA	2 ◇	= intervenție
c.	1 ♡	pas	1. SA	pas	
	2 ♡	pas	pas	contra	= trezire

În cazurile *a* și *b*, jucătorul din Est a făcut un anunț de intervenție, după două respectiv trei declarații ale liniei de deschidere Sud-Nord, deci avînd mai multe informații asupra acestei linii, decît în cazul intervenției directe după deschidere.

La fel în cazul *c*, jucătorul din Est a făcut un anunț de trezire, după trei declarații ale liniei de deschidere Sud-Nord, prin care fiecare a anunțat o mînă slabă.

În capitolele următoare voi arăta *în special* care sînt condițiile ce se cer pentru a face anunțuri de *intervenție și trezire* direct după deschidere, cît și răspunsurile ce urmează a fi date la aceste anunțuri.

Pentru intervențiile și trezirile făcute după două-trei anunțuri ale liniei de deschidere, jucătorul va ține seama în plus și de semnificațiile acestor anunțuri ale adversarilor.

INTERVENȚIA

În ordinea de preferință sînt de dat următoarele anunțuri de intervenție:

1. Contra de apel
2. Anunț de 1.SA
3. Anunț de culoare
4. Anunț de *cue-bid*
5. Anunț de 2—4. SA

CONTRA DE APEL

După deschidere cu anunț de culoare, intervenția prin *contra* (de apel) se face cu cel puțin 14 HD și susținere în celelalte trei culori nedeclarate de adversar. Este un anunț *forcing*, care obligă pe partener să vorbească chiar cu mînă zero.

Cele mai bune distribuții sînt 4 4 4 1 și 5 4 4 0, în care șicana sau singletonul este în culoarea de deschidere. Distribuțiile de 4 4 3 2 sau 5 3 3 2, cu dubleton în culoarea de deschidere, sînt cele mai puțin indicate și acestea cer un plus asupra forței de joc. Cu trei cărți în culoarea de deschidere, se cere o forță de cel puțin 16 H și este total neindicat ca de la trei cărți în

sus în culoarea de deschidere, să se intervină prin contra de apel.

După anunțul a două culori de către linia 1—3 (ex. 1♣ — pas — 1♡), contra de apel al jucătorului Nr. 4 promite cel puțin 14 HD și cel puțin cîte patru cărți în culorile nedeclarate (în exemplul nostru cel puțin cîte patru cărți de caro și pică).

Din cazurile expuse mai sus, rezultă că sînt situații în care, datorită distribuției, va trebui să se declare *pas* cu 13—15 H, neputînd să se facă un anunț de intervenție.

Cu 16 H și mai mult, o declarație de intervenție este absolut necesară, dar nu se va spune niciodată *contra* (de apel) cu patru-cinci cărți în culoarea de deschidere.

Exemple

1.	2.	3.
♠ R V x x	♠ R V x x	♠ R V x
♡ R V x x	♡ x	♡ R V
◇ x	◇ R D x x	◇ V x x x
♣ A D x x	♣ A V x x	♣ A D x x

Cu mîna 1, jucătorul Nr. 2, după deschiderea de 1◇, va interveni cu *contra* (de apel), avînd posibilitatea de a susține orice culoare declarată de partener. *Cu mîna 2*, jucătorul Nr. 4, după deschiderea de 1 ♣, pas la Nr. 2 și 1♡ la Nr. 3, va interveni cu *contra* (de apel) promițînd cîte patru cărți la caro și pică. *Cu mîna 3*, jucătorul Nr. 2, după deschiderea de 1◇, va spune *pas*, deși are 15 H (dacă Nr. 4 are o mînă zero, el nu va face decît cel mult trei-patru levate, iar toate căderile vor fi cu siguranță contrate).

ANUNȚUL DE 1.SA

După o deschidere cu un tric la culoare, pentru intervenția cu un anunț de 1. SA se cer aceleași condiții ca pentru deschiderea cu 1. SA, plus o ținere sigură în culoarea de deschidere declarată de adversar.

Exemple

1.	2.	3.
♠ R V x x	♠ R V x	♠ R D V
♡ D x	♡ R V x	♡ A D V
◇ R V x x	◇ A D x x	◇ R D x x
♣ A D x	♣ D V x	♣ D V x

Cu mîna 1, după deschiderea de 1♡, nu se poate interveni cu anunțul de 1. SA, întrucît nu are o ținere sigură la cupă, deși cu această mînă se poate deschide cu 1. SA (intervenția se va face anunțînd *contra* de apel). *Cu mîna 2*, se poate interveni cu anunțul 1. SA, după orice deschidere cu un tric de culoare. *Cu mîna 3*, care are 21 H, nu se poate interveni cu 1. SA, pentru care se cer 16—18 H, dar nici cu 2. SA, întrucît acest anunț are altă semnificație, care va fi arătată mai departe (intervenția se va face, anunțînd *contra* de apel).

ANUNȚUL DE CULOARE

Din cele expuse și exemplificate anterior, am văzut cît este de periculoasă o intervenție chiar cu 15 H, cînd onorii sînt împărțiți în mai multe culori și urmînd să se

joace numai din mînă, ei vor fi prinși de adversari.

O intervenție de 2 ♡ peste 1 ♠, bazată pe o culoare licitabilă de patru cărți și 13—15 H cu onorii nelegați între ei, poate să fie catastrofală, dacă Nr. 3 are lungimea chiar în cupă, plus restul onorilor ce lipsesc la Nr. 1 și Nr. 2.

De aici apare o consecință *logică*, aceea că o intervenție printr-un anunț de culoare nu trebuie să se bazeze pe forța mîinii în puncte de onor (H), ci pe o culoare lungă de cel puțin șase cărți cu onorii în secvență (minim D.V.10.9. x x) iar forța mîinii să fie evaluată în levate de joc (Lj).

În primul capitol am arătat că:

levate de joc = levate de onor + levate de lungime.

Nu trebuie uitat că astfel calculate, levatele de joc nu reprezintă un număr de levate sigure, ci un număr de levate probabile.

În funcție de numărul levatelor de joc stabilit, intervenția prin anunț de culoare se va face astfel:

— *La nivel de 1 tric* (1 ♠ peste 1 ♢) se va interveni cu 4,5—6,5 Lj și o culoare de cel puțin cinci cărți cu trei onori, sau de șapte cărți chiar fără onori, sau intermediară. Numai o culoare de șase cărți bine legată și cu doi-trei onori mari, este repetabilă în anunțul de intervenție.

— *La nivel de 2 tricuri fără salt* (2 ♢ peste 1 ♠) se va interveni cu 5,5—6,5 Lj și cu o culoare asemănătoare celei din cazul precedent.

— *La nivel de 2—3 tricuri cu salt* (2 ♠ peste 1 ♢ sau 3 ♢ peste 1 ♠) se va interveni cu 7—8 Lj și o

culoare foarte tare de cel puțin șase cărți (minim R D V 10 x x sau D V 10 9 x x x).

Respectînd cu strictețe aceste condiții, se vor reduce la minim riscurile anunțurilor de intervenție prin anunț de culoare, întrucît chiar cu o mînă zero la partener, numărul de căderi va fi de cel mult două-trei levate.

Cînd linia este vulnerabilă, se cere ca prudența să fie și mai mare.

Exemple

1. ♠ D V 10 9 x x
♡ R x
◇ D V x
♣ x x

2. ♠ x
♡ R D x
◇ R V x x x x x
♣ x x

3. ♠ A R V x x x x
♡ R V x x
◇ x x
♣ —

Cu mîna 1 după deschiderea de 1♡, se va interveni cu 1♠, avînd 4,5 Lj (2 Lh + 2,5 Ll), deși mîna nu conține decît 9 H. Cu această mînă nu se mai poate repeta culoarea sau să se facă liber alt anunț.

Cu mîna 2, după deschiderea de 1♠, se va interveni cu 2◇, avînd 6 Lj (2,5 Lh + 3,5 Ll), deși mîna conține tot 9 H.

Cu mîna 3 după deschiderea de 1◇, se va interveni cu 2♠, avînd 7,5 Lj (3,5 Lh + 4 Ll), deși mîna nu conține decît 12 H și 18 HD. Este o mînă tare, cu care pica este repetabilă, sau se va susține cupa dacă partenerul o declară.

ANUNȚUL DE CUE — BID

Deosebim două cazuri de intervenție prin anunț de *cue-bid*:

— *Cue-bid*, anunțat direct după deschidere (2♠ peste 1♠, etc...), care promite o mînă foarte tare, ce corespunde aproximativ unei deschideri de 2♣. Este un anunț *forcing*, care obligă pe partener să continue licitația. Această intervenție comportă însă multe riscuri și ridică uneori inutil licitația fără să dea prea multe informații. Este de dorit să fie utilizată cît mai rar și cu prudență, putînd fi înlocuită cu mai mult succes prin anunțul de *contra* — de apel.

— *Cue-bid*, anunțat după două culori ale liniei de deschidere. *Exemplu*:

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1♣	pas	1♡	2♣ sau 2♡ (cue-bid)

Prin acest anunț, *Est* promite o mînă cu o distribuție bicoloră cu cel puțin cinci cărți la caro și cinci cărți la pică, adică la culorile neanunțate de adversari și cu o forță în levate de joc, care să asigure riscul a cel mult două-trei căderi.

Anunțul de 2 ♣, în culoarea ieftină a adeversarilor, este un *cue-bid economic*, cu scop defensiv și care nu promite o mînă mai tare de 4,5—6 levate de joc.

Anunțul de 2 ♡, în culoarea scumpă a adversarilor, este *un cue-bid scump*, cu scop ofensiv și care promite o mînă cu peste 7—8 levate de joc.

Intervenția prin *cue-bid* după două culori, spre deosebire de *cue-bid* după deschidere, este de dorit să fie folosită în toate ocaziile care se ivesc.

Ambele *cue-bid*, economic și scump, sînt anunțuri *forcing*, care obligă pe partener să-și arate preferința între cele două culori ale mîinii de intervenție.

ANUNȚUL DE 2—4.SA.

Intervenția prin anunțul de 2.SA pînă la 4.SA se face cu scopul de a arăta o mînă cu o distribuție bicoloră cu cel puțin cîte cinci cărți în fiecare culoare. Este o licitație *forcing*, dar defensivă și uneori de baraj, cu o forță în levate de joc care să asigure cel mult două-trei căderi.

Intervenția, care survine după ce adversarii au anunțat una sau două culori majore, cupă sau pică, promite o mînă cu o distribuție bicoloră în minore: treflă și caro — și bineînțeles dacă adversarii au anunțat una sau două culori minore, treflă sau caro, se promite o bicoloră de majore: cupă și pică.

Exemple

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
		1♡	2.SA = bicoloră cu ♣ și ♢
1♣	pas	3♣	3.SA = bicoloră cu ♡ și ♠
1♠	pas	2♡	4.SA = bicoloră cu ♣ și ♢

Nivelul la care se declară 2—4.SA este în funcție de barajul ce se face și de calculul care conduce la două—trei căderi cel mult.

Partenerul este obligat să răspundă, dînd preferință uneia din cele două culori promise.

Această intervenție este destul de periculcasă și trebuie folosită numai în caz extrem, cînd nu se poate face altă declarație și sacrificiul este justificat.

RĂSPUNSURI LA INTERVENȚIE

În funcție de anunțurile de intervenție, deosebim următoarele situații de răspunsuri:

RĂSPUNS LA CONTRA DE APEL

La *contra de apel*, cu desăvîrșire nu se poate răspunde *pas* — sub motiv că mîna este foarte slabă, nu conține nici un onor și singura culoare în patru cărți era tocmai culoarea de deschidere.

Se poate răspunde *pas*, numai dacă partenerul este sigur că poate transforma contra de apel în *contra de penalizare*. În acest caz, trebuie să aibe cel puțin D V 10 x x în culoarea de deschidere și încă un As sau RD în altă culoare.

— cu 0—7 HD, se dă un răspuns slab, indicînd fără salt culoarea cea mai lungă sau la egalitate cea mai economică. Dacă după contra, Nr. 3 a licitat, cu 0—4 HD se va spune *pas*, dar cu 5—7 HD se va licita, întrucît este posibil ca linia 2—4 să dețină o forță mai mare decît linia deschiderii. Onorii fără apărare

din culoarea de deschidere nu se socotesc la calculul punctajului. Dacă după contra, Nr. 3 a surcontrat, se va indica culoarea cea mai economică, fără a ridica nivelul licitației, chiar dacă mîna are numai 3—4 HD.

— Cu 8—10 HD sau 7—9 H, se dă un răspuns mijlociu, fie indicînd cu salt de preferință o culoare majoră, fie indicînd 1.SA dacă are oprire în culoarea de deschidere. Nici unul din aceste răspunsuri nu este *forcing*, dar dă posibilitate partenerului care a contrat să oprească sau să continue licitația, în funcție de forța și distribuția mîinii sale. Dacă după contra, Nr. 3 a declarat o altă culoare, din care Nr. 4 deține cel puțin patru cărți (și din care și Nr. 2 care a făcut contra de apel deține 3—4 cărți) se va contra obligatoriu, acesta fiind un contra de penalizare. Dacă însă Nr. 4 nu poate face contra de penalizare, atunci el va anunța propria sa culoare, cu sau fără salt, în funcție de nivelul licitației și lungimea și tăria acestei culori.

— Cu peste 11 HD sau 10 H, se dă un răspuns tare, anunțînd direct mansa la 4♡ sau 4♠, dacă se deține una din aceste culori în cel puțin cinci cărți cu unul—doi onori, știind că partenerul a promis fit în orice culoare. Cu o mînă cu distribuția regulată și una—două opriri în culoarea de deschidere, se va declara 2.SA cu 10—11H și direct 3.SA cu 12—13 H. În toate aceste cazuri, trebuie avut în vedere că deschizătorul Nr. 1 se găsește între Nr. 4 cu peste 11 HD și jucătorul Nr. 2 cu peste 14 HD, deci într-o poziție foarte dezavantajoasă, care mărește forța și șansele de reușită ale liniei 2—4.

RĂSPUNS LA INTERVENȚIA CU 1.SA

La *intervenția* cu 1.SA făcută de nr. 2, după ce nr. 1 a deschis cu un tric de culoare și nr. 3 a spus *pas*, se vor da exact aceleași răspunsuri ca și cum nr. 2 ar fi *deschis cu* 1.SA.

RĂSPUNS LA INTERVENȚIA CU ANUNȚ DE CULOARE

Știind că intervenția s-a făcut anunțînd o culoare lungă și puternică, cel mai bun răspuns este susținerea acestei culori, chiar cu trei cărți mici sau două cărți cu onor.

Un schimb de culoare fără salt este un semn de mare slăbiciune, prin care se arată că nu are decît una-două cărți mici în culoarea de intervenție, că anunță o culoare de cel puțin șase cărți suficient de legată și face un semnal de oprire, cerînd partenerului să spună *pas*. După schimb de culoare fără salt, este total neindicat ca licitația să continue prin repetarea culorilor anunțate, ridicînd inutil și periculos nivelul contractului.

Evaluarea mîinii de răspuns se face tot în levate de joc (Lj) așa cum s-a făcut și în cazul intervenției. În acest sens, trei cărți mici în culoarea de intervenție valorează 0,5 Lj; un onor în două-trei cărți valorează 1 Lj; A x x sau D V x fac 1,5 Lj; A R x sau A D x sau R D x sau R V x fac 2 Lj.

Cumulînd numărul levatelor de joc existente în cele două mîini, va rezulta nivelul pînă la care se poate ridica licitația.

Dacă nu se poate susține culoarea de intervenție, pentru a se da un răspuns cu *fără atu* este necesar să se dețină 9—12 H și oprire sigură în culoarea de deschidere.

Cu o mînă foarte tare, se va răspunde cu schimb de culoare cu salt, care promite realizarea manșei fie la culoarea de intervenție la care fitul este asigurat, fie în culoarea de răspuns, care ar putea fi jucată chiar și fără susținere.

TREZIREA

În ordinea de preferință sînt de dat următoarele anunțuri de trezire:

1. Contra de apel
2. Anunț de 1.SA.
3. Anunț de culoare

În poziția Nr. 4 după deschidere, anunțul de trezire este aproape obligatoriu. În general nu se va spune *pas* decît cu o lungime în culoarea de deschidere, care presupune o mînă slabă la Nr.2, întrucît în această culoare el era cu siguranță scurt și deci ar fi putut interveni dacă avea ceva tărie, astfel că în mod aproape sigur deschiderea s-a făcut cu o mînă tare. În acest caz, un anunț de trezire ar avantaja numai pe deschizător, care ar avea ocazia să mai vorbească o dată și să ridice nivelul licitației.

Spre deosebire de anunțul de intervenție, care se bazează pe forța mîinii sale, anunțul de trezire se bazează în general pe forța care se presupune că o deține și partenerul.

CONTRA DE APEL

După o deschidere cu un tric de culoare, pentru a face un anunț de trezire prin *contra* (de apel) sînt suficiente 7—8 H și o mînă cu distribuție favorabilă, fără obligația de a fi scurt în culoarea de deschidere și a putea susține celelalte trei culori. Cu o mînă slabă, după răspunsul partenerului, este indicat să se spună *pas*, întrucît în acest caz scopul anunțului de trezire a fost numai realizarea unui marcaj parțial.

Pentru contra de apel în trezire, forța superioară nu este limitată, bineînțeles cu excepția cazului cînd a avut ocazia să deschidă, dar a *pasat*.

ANUNȚUL DE 1.SA

După o deschidere cu un tric de culoare, pentru a face un anunț de trezire la 1.SA, sînt necesare numai 10—12 H, cu o distribuție regulată și oprire sigură în culoarea de deschidere.

ANUNȚUL DE CULOARE

Pentru a face un anunț de trezire prin anunț de culoare sînt necesare 7—10 H. și o culoare declarabilă de cinci cărți cel puțin. Cu o forță mai mare și fără o distribuție corespunzătoare, se va prefera un anunț de *contra* de apel.

RĂSPUNSURI LA TREZIRE

Cunoscînd principiul care stă la baza anunțurilor de trezire, cît și forța ce se cere pentru declararea acestor anunțuri, deosebim următoarele situații de răspunsuri:

RĂSPUNS LA CONTRA DE APEL ÎN TREZIRE

La anunțul de trezire prin *contra* de apel, răspunsurile sînt similare cu cele ce se dau la intervenția prin *contra* de apel, dar cu prudența că partenerul poate avea numai 7 H în loc de 14 HD și că nu este sigură susținerea oricărei culori anunțate. În această situație se cere ca licitația să se facă la un nivel cît mai jos, iar pentru a se face un răspuns cu salt, este necesar un plus de 5—7 H peste forța care se cere în cazul răspunsurilor de intervenție.

RĂSPUNS LA 1.SA ÎN TREZIRE

La anunțul de trezire prin 1.SA, care promite numai 10—12 H, prin cumularea forței din cele două mîini, va rezulta dacă trebuie să se declare *pas* sau să se continue licitația.

RĂSPUNS LA ANUNȚUL DE CULOARE ÎN TREZIRE

La anunțul de trezire prin declararea unei culori, care promite o mînă de cel puțin cinci cărți, mansa în general nu poate fi realizabilă, astfel că licitația trebuie oprită la un nivel cît mai jos cu putință.

LICITAȚIILE COMPETITIVE

Cazurile ce ar putea fi analizate în cadrul licitațiilor competitive sînt foarte numeroase și expunerea lor nu poate fi inclusă în spațiul restrîns al acestei broșuri.

Avînd însă bine însușit limbajul de comunicare al liniei de deschidere 1—3, cît și al liniei defensive 2—4, nu se vor ivi greutăți prea mari în formularea răspunsului ce urmează să-l dea Nr. 3 după intervenția lui Nr. 2, în formularea celui de al doilea anunț al deschizătorului Nr. 1 după intervenția sau trezirea lui Nr. 4, în răspunsul lui Nr. 4 după vorbirea lui Nr. 3, etc...

În toate aceste cazuri, este necesar ca în prealabil să evaluați cu atenție mîinile celor ce au licitat înaintea dv. și apoi să le combinați cu forța și distribuția mîinii ce o deținești, după care anunțul dv. va rezulta în mod logic și aproape automat.

În multe cazuri și în special cînd intervenția adversarului nu obligă la ridicarea nivelului de licitație, anunțul poate fi făcut ca și cum intervenția nu s-ar fi produs. Se cere însă prudență cînd anunțul ridică nivelul licitației și se anunță o culoare mai ieftină ca a deschiderii.

Cu o mînă mijlocie de 8—10 H, răspunsul de contra după intervenția cu 1.SA sau răspunsul de recontra

după intervenția prin contra de apel sînt în general cele mai indicate. Cu primul se asigură penalizarea adversarilor, iar cu al doilea realizarea unui marcaj superior (uneori de manșă), cu un contract de numai un tric.

Dar în toate cazurile în care, după o intervenție a adversarilor, mîna dv. nu conține nimic special de comunicat, este bine să vă amintiți că *omul este stăpînul vorbelor care nu le-a rostit și sclavul celor ce le-a spus* și astfel cel mai bun răspuns este *pas*, lăsînd partenerului dv. ocazia să vorbească la un nivel cît mai jos sau să contreze anunțul adversarului.

ANUNȚURI DE CONTROL

După stabilirea culorii de joc, anunțul unei alte culori are scopul de a furniza existența unui control sau cere o informație asupra controlului pe care partenerul îl are în culoarea respectivă sau în altă culoare.

Anunțul de control se face numai cînd cele două mîini conțin forța necesară pentru realizarea manșei, dar declarantul are trei-patru cărți perdante într-o culoare.

Deosebim două situații:

Culoarea stabilită de joc este majoră

Exemplu:	1♠	pas	2♠	pas
	3♢			

sau

	1♣	pas	1♠	pas
	2♠	pas	3♢	

Prin anunțul de 3♢, se comunică partenerului că are mai multe cărți perdante la caro și dacă el are primul sau al doilea control la caro, să declare 4♠; dacă nu, să oprească licitația la 3♠.

Culoarea stabilită de joc este minoră

Exemplu:	1♣	pas	3♣	pas
	3♠			

sau:

1 ♣	pas	1♡	pas
1. SA	pas	3♣	pas
3 ♠			

În ambele exemple, culoarea de joc trefla a fost stabilită prin salt la nivel de 3, care indică posibilitatea de realizare a manșei. În primul exemplu, anunțul de control cu 3♠ se produce fără să se fi licitat înainte o culoare majoră, — pe cînd în al doilea exemplu, anterior se licitase o culoare majoră: cupa.

În primul exemplu, prin 3♠ se comunică partenerului că are controlul în pică și dacă el îl are în cupă (majora nelicitată), atunci să declare 3.SA, sau în caz contrar să revină la 4♣ sau 5♣.

În al doilea exemplu, prin 3♠ se întreabă partenerul dacă afară de cupă (majora licitată) mai are și controlul în pică, în care caz să declare 3. SA, întrucît dacă nr. 1 ar fi avut controlul la pică, atunci declara el direct 3. SA. Se înțelege că dacă răspunsul este negativ, trebuie să se revină în treflă, adică în culoarea stabilită de joc.

DESCHIDERI DE BARAJ

TREI TRICURI DE CULOARE

Cu cel mult 4—8 H sau 12—13 HD, deci cu o forță inferioară deschiderii cu un tric de culoare și cu o mînă cu distribuție unicoloră conținînd o culoare, minoră sau majoră, de cel puțin șapte cărți cu unul-doi onori, se va putea deschide cu 3 tricuri în culoarea lungă ce se deține.

Această deschidere de baraj se bazează pe forța în levate de joc, care să asigure *cel mult două-trei levate de căderi.*

La această deschidere, partenerul este în general obligat să *paseze.* Continuarea licitației nu o poate face decît cu o mînă conținînd cel puțin 14 H și cu onori superiori de rangul AR — RD — AD, în restul culorilor.

Exemplu:

♠ D V x x x x x
♡ x
◇ R V x
♣ x x

Cu această mînă se poate deschide cu 3♠

Notă: Pentru a se face o intervenție de baraj, anunțul trebuie făcut cu *dublu salt*.

3.SA: — TREI FĂRĂ ATU

Cu o mînă conținînd 15—18 H, o culoare *minoră* aproape eliberată de cel puțin șapte cărți (A R D x x x x) și în plus opriri sigure în alte două culori (cu A sau R x), se va putea deschide cu 3. SA.

Este o deschidere de baraj, care se bazează pe șansa de a găsi la partener o oprire sigură în a patra culoare sau ca adversarii să nu atace această culoare pe care nu o stăpîniți.

În același timp, deschiderea de 3. SA este și ofensivă, pentru că reușita ei duce la realizarea manșei, sau uneori dacă se găsește la partener completarea ce vă lipsește, se poate realiza chiar șlemul.

La această deschidere partenerul este întotdeauna obligat să *paseze*. Cu o mînă însă foarte tare și onori superiori de rangul A — AD — R x în trei culori, poate deduce ușor care este culoarea lungă și eliberată a deschizătorului (aceea în care el nu are onori) și va declara direct micul sau marele șlem în această culoare.

Exemplu:

Sud: ♠ A x	Nord: ♠ R D x
♡ R x x	♡ A x x x x
◇ A R D V x x x	◇ x x
♣ x	♣ A x x

Sud deschide cu 3. SA, la care Nord cu șansa unică de a avea întîmplător mîna de mai sus, poate declara direct 7◇.

Trebuie să recunoaștem că o astfel de situație se întîlnește extrem de rar. Dar deschiderea ofensivă de baraj cu 3. SA, urmată de pas din partea partenerului, nu este de neglijat și în multe cazuri poate fi fructuoasă.

4—5 TRICURI DE CULOARE

Utilizarea acestor deschideri este de dorit să se întrebuințeze cît mai rar și bineînțeles nu se va deschide niciodată cu 5 tricuri într-o culoare majoră.

Se cere cea mai mare prudență cînd linia este vulnerabilă.

Pentru deschiderile cu 4—5 tricuri de culoare, se cer aproximativ opt, respectiv nouă levate de joc, adică să se conteze pe cel mult două—trei levate de cădere (două cînd linia este vulnerabilă și trei cînd este nevulnerabilă).

Aceste deschideri sînt justificate mai ales în cazurile cînd mîna conține puține levate de apărare, adică levate ce se pot face în cazul cînd linia adversă își adjudecă contractul de joc, situație care va permite adversarilor realizarea manșei cu multă ușurință, dacă ar reuși să o declare. Astfel scopul acestor deschideri de baraj este tocmai să împiedice linia adversă să se înțeleagă și să contracteze manșa.

ANUNȚURI CONVENȚIONALE DE ȘLEM

In capitolele anterioare am arătat care este forța ce trebuie să o conțină cele două mîini, pentru a putea realiza șlemul; de asemenea necesitatea de a se stabili existența unui fit de culoare, de preferat de nouă cărți, pentru ca șlemul să fie jucat în atu, care prezintă mai multe posibilități de realizare decît în fără atu.

Față de primele importante ce se acordă liniei care a contractat și a realizat șlemul, este necesar ca el să fie licitat ori de cîte ori se prezintă ocazia. Nu este indicat însă să se renunțe la un mic șlem sigur pentru un mare șlem foarte puțin probabil, întrucît pierderea este prea mare în cazul în care s-au contractat șapte tricuri și s-au realizat numai șase. De aceea micul șlem se contractează cînd există o șansă din două, iar marele șlem numai cu trei șanse din patru.

Dar pentru realizarea șlemului nu este suficient numai ca cele două mîini să conțină forța necesară și fitul într-o culoare. Mai este necesar ca cele două mîini să conțină și *controlul* în toate culorile.

Anunțurile convenționale de șlem au tocmai acest scop: să se dea informații asupra existenței sau absenței primului și celui de al doilea control, în cele patru culori.

Deci drumul spre șlem este format în prima parte de licitația prin care se constată existența forței și fitului, urmat în partea a doua de anunțurile convenționale de control.

4—5.SA BLACKWOOD

Convenția Blackwood se întrebuințează numai după deschiderile cu 1—3 tricuri de culoare, adică mai precis nu se întrebuințează după deschiderile cu fără atu.

Prin anunțurile convenționale de 4.SA și 5.SA, partenerul este întrebat asupra numărului deAși respectiv de Regi ce îl conține mîna sa.

Astfel, la anunțul de 4.SA, partenerul va răspunde:

5 ♣ dacă nu are nici un As, sau are patruAși
5 ♢ dacă are un As
5 ♡ dacă are doiAși
5 ♠ dacă are treiAși

După anunțul de 5.SA, va răspunde:

6 ♣ dacă nu are nici un R, sau are patru R
6 ♢ dacă are un R
6 ♡ dacă are doi R
6 ♠ dacă are trei R.

Jucătorul care aplică Convenția Blackwood anunțînd 4—5.SA își ia singur răspunderea licitației și *el va decide contractul final.*

Partenerul este obligat să răspundă corect la întrebările ce i se pun.

Aplicarea acestei convenții trebuie făcută cu prudență, încît după un răspuns nesatisfăcător, licitația să se poată închide la un nivel de 5 tricuri. De exemplu, dacă culoarea stabilită de joc este trefla și pentru a se putea realiza micul șlem este nevoie ca partenerul să aibe doi Așsi, nu se mai poate face anunțul de 4.SA, întrucît la un răspuns de 5♢ (adică un As) nu se mai poate reveni la 5♣ și contractul este pierdut.

Dacă după anunțul de 4.SA se primește un răspuns nesatisfăcător, iar declarantul vrea să închidă licitația la 5. SA, el nu va anunța 5.SA, care cere numărul de R, ci va anunța 5 tricuri în culoarea cea mai economică nelicitată pînă în acel moment, la care partenerul va răspunde prin 5 SA.

Notă: Reamintesc, ca fiind foarte important, că după răspunsul de susținere cu s alt la deschiderea de 2♢ 2♡ 2♠ și după deschiderea de 2♣, partenerul la anunțurile de 4—5.SA va arăta numărul de R și D.

Exemple

	Sud	Vest	Nord	Est
1.	1 ♠	pas	2 ♣	pas
	3 ♢	pas	3 ♠	pas
	4.SA	pas	5 ♣	pas
	5 ♠	pas	pas	pas
2.	1 ♠	pas	2 ♣	pas
	3 ♢	pas	3 ♠	pas
	4.SA	pas	5 ♢	pas
	5.SA	pas	6 ♢	pas
	6 ♠	pas	pas	pas

3.	1 ♠	pas	2 ♣	pas
	3 ♢	pas	3 ♠	pas
	4.SA	pas	5 ♢	pas
	5.SA	pas	6 ♠	pas
	7 ♠	pas	pas	pas
4.	1 ♣	pas	1 ♠	pas
	2.SA	pas	4 ♣	pas
	4.SA	pas	5 ♢	pas
	5 ♡	pas	5.SA	pas
	pas	pas	—	

În primele trei exemple, Sud arată o mînă cu distribuție bicoloră cu salt sau unicoloră de pică, în ambele cazuri de 20—23 HD. Nord răspunzînd prin schimb de culoare 2 peste 1, iar prin al doilea anunț făcînd o susținere întîrziată, promite peste 9—10 H și trei cărți în pică, care îl încurajează pe Sud să încerce șlemul. Pentru a contracta micul șlem are nevoie să găsească la Nord un As și un R., iar pentru marele șlem are nevoie de un As și trei R.

În primul exemplu, Nord îi va răspunde că nu are nici un as, astfel că Sud închide licitația la 5♠. În al doilea exemplu, găsind la Nord un As și un R., se oprește la 6♠. În al treilea exemplu, găsind la Nord trei R., declară 7♠.

În exemplul 4, Sud arată o mînă cu distribuție regulată de 19—20 H, în care trefla poate fi numai în trei cărți. Nord prin răspunsul de 4♣, trecînd de nivelul 3.SA arată că are o mînă mai tare și face o invitație pentru un contract de 5♣ sau 6♣. Pentru a contracta micul șlem, Sud are nevoie de doi Ași la Nord, astfel că găsind

numai un As și avînd trefla în trei cărți vrea să oprească licitația la 5.SA. În acest scop declară 5♡, care îl obligă pe Nord să închidă licitația la 5.SA.

3♣ BARON

La capitolul în care am analizat replica partenerului la deschiderea de 2.SA, am arătat că răspunsul de 3 ♣ este un anunț convențional — interogativ, denumit 3♣ *Baron* și are ca scop găsirea unui fit de 4 + 4 cărți, care să înlesnească realizarea manșei sau a șlemului.

Anunțul convențional de 3♣ *Baron*, cu înțelegere prealabilă anunțată înaintea jocului, poate fi utilizat și după deschiderea de 1.SA, cînd partenerul are o mînă cu distribuție regulată și suficient de puternică pentru a permite realizarea șlemului.

Acest anunț are același scop, de a găsi un fit de 4 + 4 cărți, urmînd ca fiecare să comunice, în mod economic, culorile de patru cărți.

Exemplu :

Sud:	1.SA	Nord:	3♣
	3 ♡		3♠
	4 ♠		?

Sud arată că are patru cărți la cupă și patru cărți la pică, deci fitul este stabilit la pică.

După utilizarea convenției de 3♣ *Baron*, în urma căreia licitația a stabilit un fit, care a depășit nivelul de 4♣, se poate utiliza Convenția 4-5.SA Black-

wood, pentru aflarea controalelor—A și R — în cele patru culori.

Astfel în exemplul de mai sus, dacă Nord continuă licitația după ce fitul în pică a fost găsit, anunțînd 4—5. SA, înseamnă că aplică Convenția Blackwood și Sud trebuie să comunice pe rînd numărul de Ași și Regi, pe care îi deține.

Exemplu:

Sud:	1.SA	Nord:	3 ♣
	3 ♢		3 ♠
	4 ♡		4.SA

În acest exemplu, anunțul de 4.SA făcut de Nord este închidere și Sud trebuie să spună pas, întrucît mîinile nu conțin un fit de 4 + 4 cărți și șlemul este puțin probabil de realizat.

4♣ GERBER

După deschiderile de 1—2.SA, dacă partenerul deține o mînă cu o forță și distribuție care permit realizarea șlemului, el va întrebuința direct anunțul convențional interogativ de 4♣, denumit Convenția Gerber, prin care cere deschizătorului să-i comunice pe rînd și în mod economic numărul de A — R — D — etc..., pe care îl posedă.

Astfel, dacă după deschiderea de 1.SA, partenerul are o culoare de șase cărți, deci fitul asigurat și 16—17HD, va declara 4♣, pentru a afla existența controalelor.

La acest anunț, deschizătorul va comunica numărul de Ași: 4♢ nici un As, 4♡ un As, etc..., pentru ca la întrebările următoare, făcute la nivelul imediat superior al răspunsului primit, să comunice numărul de R., apoi de D, etc...

Exemple

1. Sud	Nord	2. Sud	Nord
1.SA	4♣	2.SA	4♣
4♠	4.SA	4.SA	5♣
5♡	5♠	5♠	5.SA
6♣	?	6♡	?

În exemplul 1, Sud cu 4♠ a comunicat că are doi A, cu 5♡ că are doi R, cu 6♣ că are o singură D.

În exemplul 2, Sud cu 4.SA a comunicat că are trei A, cu 5♠ că are doi R, cu 6♡ că are două D.

Se vede că Nord face următoarele anunțuri interogative, prin declarații la nivel imediat superior răspunsurilor lui Sud.

Se înțelege că șirul anunțurilor interogative trebuie făcut cu prudență, ca răspunsurile să nu depășească nivelul contractului ce poate fi realizat.

5.SA JOSÉPHINE CULBERTSON

Anunțul direct de 5.SA, fără a se trece prin 4.SA, se face numai după ce în prealabil s-a stabilit culoarea de joc, partenerul fiind obligat să declare *6 tricuri* în culoa-

rea de joc, dacă *nu are doi onori* din grupul A R D în culoare de atu — și **7** *tricuri*, dacă *are doi onori* din acest grup.

Exemplu

Sud	*Nord*	
2♡	3♡	Dacă Nord are doi onori din A R D
5 SA	?	de cupă, va declara 7♡, iar dacă nu are, va declara 6♡.

ANUNȚUL DE 5♡ sau 5♠

Anunțul de 5♡ sau 5♠, după ce în prealabil s-a stabilit culoarea de joc în cupă sau pică, cere partenerului să declare 6♡ sau 6♠, în cazul că posedă *doi onori* din grupul A — R — D de atu.

Exemplu

Sud	*Nord*	
1♠	3♠	Dacă Nord are doi onori din A R D
5♠	?	de pică, va declara 6♠, dacă nu va declara pas.

MEMENTO

Evaluarea forței unei mîini

H	A=4	R=3	D= 2	V=1 Onor singleton = 0
D	ș =3	s =2	d = 1	De la cartea a 5-a = 1
S(+H)	ș =5	s =3	d = 1	De la al 5-lea atu = 1
				Onor atu (sub 4 H) = 1

Lh A=1 AR=2 ARD=3 ARV=2,5 ADV=2,5
AD10 =2 RDV= 2 AD=1,5 AV10=1,5
RD x =1,5 RV x= 1 DV10=1 R x =0,5
DV x =0,5 D x x= 0,25 etc.

Ll Cartea a 4-a = 0,5 De la cartea a 5-a = 1

Lj Lh+Ll (Levate de onor+levate de lungime).

Deschiderea

1. SA — 16 — 18 H
Distribuție regulată: 4 3 3 3—5 3 3 2
Fără culoare majoră de cinci cărți.
Dubleton cel puțin Dx

2. SA — 21 — 22 H
Distribuție regulată 4 3 3 3 —5 3 3 2

Fără culoare majoră de cinci cărți.
Dubleton cel puțin R x

2♠ 2♡ 2♢ 20 — 23 HD.
Culoare: A R D V x- A R x x x x

2♣ (forcing) cel puțin 23 H sau 24 HD.

1♣ 1♢ 1♡ 1♠ 13—22 H sau 14 — 23 HD
Culoare majoră: A x x x R 10 x x
D V x x x x x x

Excepții la culoarea de deschidere:

4 3 3 3 cu 13 — 14H sau 19 — 20 H=
= trefla **x x x**

4 4 3 2 culori vecine=cea scumpă.
culori nevecine=cea ieftină.

4 4 4 1 culoarea din mijloc.

5♣ și 5♠ se deschide cu trefla.

Răspunsuri la deschiderea 1.SA

Fără culoare în cinci cărți

Pas = cu 0—6 H
2.SA = cu 7—8 H și fără 4♡ sau 4♠
3.SA = cu 9—14 H și fără 4♡ sau 4♠ (oprire)
2♣ (Stayman) = 7—14 H și 4♡ sau 4♠ (forcing)
Licitarea șlemului = peste 16 H

Cu 1—2 culori de cel puțin cinci cărți

2♢ 2♡ 2♠ = cu 0—6 H (oprire absolută)
2.SA = cu 7—8 H și culoare lungă minoră
2♣ (Stayman) = 7=8 H și culoare lungă majoră (f.)

3.SA = 9—11 H și culoare lungă minoră (oprire)
3♡ 3♠ = 9—11H și culcare lungă majoră (forcing)
3♣ 3◇ 3♡ 3♠ = peste 12 H sau 13 HD (forcing)
4♡ 4♠ = 10—13 HD și majoră în șase cărți (oprire).

Răspunsuri la deschiderea 2.SA.

Fără culoare de cinci cărți

Pas = cu 0—4 H
3.SA = cu 5—9 H (oprire)
3♣ (Baron) cu peste 11H (forcing pentru șlem)

Cu 1 — 2 culori de cel puțin cinci cărți

Pas = cu 0—3 H.
3.SA = cu 4—8 H și culoare lungă minoră (oprire)
3♡ 3♠ = peste 4—5 H și culoare lungă majoră (f.)
3♣ 3◇ = peste 10 HD și culoare lungă minoră (f.)
4♡ 4♠ = 7—9 HD și majoră în șase cărți (o.)

Răspuns la deschiderea 2♠ 2♡ 2◇

Pas = cu 0—3 H
Schimb de culoare 2 peste 2 = cu peste 4 H (forcing)
Schimb de culoare 3 peste 2 = cu peste 7 H (forcing)
Susținere fără salt = cu peste 9 H și un As (f.conv.)
4♡ 4♠ (rar 4◇) = cu 7—10 S și fără As.
2.SA = 4—7 H și fără schimb sau susținere (f).
3.SA = 8—10 H și fără schimb culoare sau susținere

Răspuns la deschiderea 2♣

2♢ = cu 0—7H și fără As
2.SA = cu peste 8 H și fără As
2♡ 2♠ 3♣ 3♢ = cu un As în culoarea anunțată
3♡ = cu doi Ași: A ♣ A ♡ sau A ♢ A ♠
3♠ = cu doi Ași: A ♢ A ♡ sau A ♣ A ♠
3.SA = cu doi Ași: A ♣ A ♢ sau A ♡ A ♠

Răspuns la deschiderea 1♣ 1♢ 1♡ 1♠

Schimb de culoare (*forcing*)

Schimb de c. 1 peste 1 = 5—15 H și x x x x
Schimb de c. 2 peste 1 = 6—15 H și R D V x x x
9—15 H și DV x x x
10—15 H și x x x x
Schimb de c. cu salt = cel puțin 16 H.

Susținerea culorii de deschidere

— Fără salt = cu 6—10 S
— Cu salt = cu 11—12 S
— Dublu salt în majoră: 4♡ 4♠ = cu 13—16 S.

Fără atu

1.SA = 5— 9 H (răspuns artificial după 1♢—1♠).
8—10 H (răspuns natural după 1♣)
2.SA = 11—12 H (răspuns natural).
3.SA = 15—16 H și distr. 4 3 3 3 (răsp. conv).

Anunțul 2 al deschiderii 1.SA

Pas = după răspunsurile 2♢ 2♡ 2♠ 3.SA 4♡ 4♠
Pas = cu 16—17 după răspunsul 2.SA
3.SA = 18 H sau 17 H și 2—3 10, după răsp.2.SA
3♡ 3♠ = cu patru cărți după răsp. 3♣ 3♢
4♡ 4♠ = cu trei cărți după răsp. 3♡ 3♠
3.SA = cu două cărți după răsp. 3♡ 3♠
4♣ 4 ♢ = cu 18 H și 2—3 10, după răsp. 3♣ 3♢
3♡ 3♠ (tărie, cu invitație la șlem).

Răspunsuri la 2 ♣ Conv. Stayman

2♢ = 16—17 H și fără patru cărți în cul. majoră
2.SA = cu 18 H și fără patru cărți în culoare majoră
2♡ 2♠ = anunțul culorii majore în patru cărți
3♣ = cu patru cărți în ambele culori majore.

Anunțul 2 al deschiderii 2.SA

Pas = după răspunsurile 3. SA 4♡ 4♠
3.SA 3♡ 3♠ = după răspunsul 3♢ } în funcție de
3.SA 4♡ 4♠ = după răspunsul 3♡ 3♠ } distribuție
4♣ 4♢ = cu 22 H și 2—3 10, după răspunsul 3♢
3♡ 3♠ (tărie, cu invitație la șlem)

Răspunsuri la 3♣ Conv. Baron

3♢ 3♡ 3♠ = anunț economic al culorii în 4—5 cărți
3.SA = cu patru sau cinci cărți numai la treflă

Anunțul 2 al deschiderii 2♠ 2♡ 2◇

Orice răspuns sub nivelul manșei fiind *forcing*, licitația trebuie continuată, făcînd un nou anunț sub, sau la nivelul manșei.

Anunțul 2 al deschiderii 2 ♣

Se anunță culoarea lungă și bine legată.

Anunțul 2 al deschiderii 1♣ 1◇ 1♡ 1♠

Mînă cu distribuție regulată: 4 3 3 3 — 5 3 3 2

Pas = cu 13—15 H, după răspunsul 1.SA
1.SA = cu 13—15 H, după schimb culoare 1 peste 1
Schimb 1 peste 1 = cu 13—16 H și distr. 4 4 3 2
Pas = cu 15—16 H, după susținere 2 peste 1
2.SA = cu 15—16 H, după schimb culoare 2 peste 1
2.SA = 19—20 H, după 1.SA și susținere 2 peste 1
2.SA = cu 19—20 H, după schimb culoare 1 peste 1

Mînă cu distribuție unicoloră: 5 3 3 2 — 7 3 x x

Repetarea culorii de deschidere, fără salt = cu 14—16 HD, după 1.SA sau schimb 1 peste 1.

Repetarea culorii de deschidere, cu salt = cu 17—19 HD și șase cărți cu trei onori sau șapte cărți cu 1—2 onori, după 1.SA sau schimb de culoare fără salt.

Schimb de culoare fără salt (culoare în trei cărți) = cu 17—19 HD și fără culoare tare repetabilă cu salt, după 1.SA sau schimb de culoare fără salt.

Pas sau repetare fără salt = cu 17—19 HD, după răspuns de susținere fără salt.

Schimb de culoare cu salt (culoare de trei cărți) = cu 20—23 HD și fără culoare declarabilă pentru deschidere de 2♠ 2♡ 2◇.

Mînă cu distribuție bicoloră: 5 4 x x — 6 6 1 0

Bicoloră economică = cu 14—19 HD (revenire în culoarea deschiderii la nivel de 2 tricuri)

Bicoloră scumpă = cu 18—21 HD (revenire în culoarea deschiderii la nivel de 3 tricuri)

Bicoloră cu salt = 20—23 HD (fără culoare declarabilă pentru deschidere 2♠ 2♡ 2◇)

Notă: Cu bicoloră economică sau scumpă se face schimb de culoare fără salt.

Mînă cu susținere a culorii partenerului

Susținere fără salt = cu 14—16 S

Susținere cu salt = cu 17—19 S

Susținere cu salt la 4 tricuri a unei culori minore = cu peste 17 S (forcing)

Susținere cu dublu salt la 4♡ — 4♠ = cu 20—22 S

Notă: Susținerea culorii partenerului se face cu cel puțin patru cărți: x x x x.

Al doilea anunț al partenerului

Va urmări să constate existența sau lipsa forței, fitului și controalelor în toate culorile, știind că este necesar pentru:

manșa la 3.SA	25—26 H
manșa la 4♡ — 4♠	27—28 HD
manșa la 5♣ — 5◇	29—30 HD
micul șlem la fără atu	33—35 H
micul șlem la atu	32—34 HD
marele șlem la fără atu	36—38 H
marele șlem la atu	35—37 HD

Intervenția

Contra = cu cel puțin 14 HD, 0—2 cărți în culoare de deschidere și susținere în celelalte trei culori (*forcing*).

1.SA = toate condițiile pentru deschiderea cu 1.SA plus oprire sigură în culoarea de deschidere.

Culoare 1 peste 1 = cu 4,5 — 6,5 Lj și D V 10 9 x x

Culoare 2 peste 1 = cu 5,5 — 6,5 Lj și D V 10 9 x x

Culoare cu salt = cu 7 — 8 Lj și RDV 10 x x

Cue Bid după deschidere = cu 21—23 H (f.)

Cue Bid economic, după două culori = 4,5 — 6 Lj și minim cinci cărți în culorile neanunțate (*forcing*).

Cue Bid scump, după două culori = cu 7—8 Lj și minim cinci cărți în culorile neanunțate (forcing).

2—4.SA = cu bicoloră de minim cinci cărți în culori minore, după anunț de culori majore și invers (forcing).

Trezirea

Contra = cu peste 7—8 H (forcing)
1.SA = cu 10—12 H și oprire în culoarea de deschidere
Culoare = cu 7—10 H și culoare în cinci cărți.

REGULI
DE CONDUITĂ

BRIDGE CONTRACT ÎN PARTIDĂ LIBERĂ

GENERALITĂȚI

Prin tragere la sorți se stabilește numărul de ordine și locul fiecărui jucător, cît și cine este primul distribuitor.

Pentru desfășurarea lesnicioasă a jocului se întrebuințează întotdeauna două pachete de cărți.

Distribuitorul primului joc amestecă bine cărțile și le dă la tăiat flancului drept, după care le împarte una cîte una, începînd cu flancul stîng, în sensul mișcării acelor de ceasornic.

În acest timp, partenerul său prepară al doilea pachet de cărți, amestecîndu-l și apoi așezîndu-l în dreapta sa, adică în stînga flancului stîng al distribuitorului.

Flancul drept taie cărțile, împărțind pachetul în două părți, partea mică fiind de cel puțin patru cărți, după care așază partea inferioară peste cea superioară.

În jocul următor, cărțile sînt distribuite de flancul stîng, care ia cărțile preparate din stînga sa, *le amestecă din nou și definitiv*, după care le dă la tăiat adversarului său din dreapta, procedînd apoi la împărțirea lor ca în cazul precedent.

Dacă în timpul amestecării, tăierii sau distribuției se produce o neregularitate (ex.: se vede o carte), la cererea unui jucător se repetă prepararea, amestecarea, tăierea și distribuția cărților.

Orice jucător vinovat, care a comis o greșeală, trebuie să accepte cu bună dispoziție aplicarea sancțiunilor prevăzute pentru greșeala comisă.

A. Reguli și greșeli de licitație

Atacul penalizat se aplică pentru a sancționa o iregularitate de licitație și consistă în a autoriza pe declarant (cel care a cîștigat contractul de joc) de a impune sau a interzice atacul unei culori în tot timpul jocului.

Iregularitățile de licitație sînt următoarele:

1. *Schimbarea instantanee a anunțului.* Dacă această schimbare se produce imediat „în același suflu", nu se aplică nici o sancțiune. Dacă schimbarea s-a produs după un moment de oprire, jucătorul vinovat are dreptul:

— să mențină prima licitație și partenerul său este obligat să paseze un tur;

— să aleagă oricare altă licitație și partenerul său este obligat să paseze tot timpul.

În ambele cazuri, li se poate aplica „atacul penalizat" pentru culoarea declarată neregulamentar, în tot timpul jocului. De asemenea, jucătorul vinovat nu va mai putea să contreze sau să recontreze.

2. *Anunț insuficient* (exemplu: 2♡ peste 2♠), care va putea să fie înlocuit prin:

— anunț suficient din aceeași culoare (exemplu: 3♡) și în acest caz nu se aplică nici o sancțiune;

— anunț suficient al unei alte culori și partenerul său este obligat să paseze tot timpul;

— pas și partenerul său este obligat să paseze tot timpul, iar declarantul poate să le aplice „atacul penalizat" la primul tur, pentru orice culoare.

De asemenea jucătorul vinovat nu va mai putea să contreze sau să recontreze.

3. *Anunț peste rînd.* Avem următoarele cazuri:

— dacă a pasat, va fi obligat să paseze tot timpul, iar partenerul său nu are dreptul să contreze sau să recontreze; în plus este supus și „atacului penalizat";

— dacă a licitat, partenerul său este obligat să paseze tot timpul, în plus este supus și „atacului penalizat".

4. *Declarație inadmisibilă* poate fi:

— licitație de 8 tricuri, care se consideră ca un pas.

— contra sau recontra peste un anunț sau contra al partenerului, trebuie înlocuit cu pas sau un anunț corect, după care linia nu mai are dreptul să liciteze și poate fi sancționată cu „atacul penalizat".

5. *Carte arătată involuntar,* dacă este un onor sau două cărți mici, partenerul său este obligat să paseze un tur, în plus cartea rămîne expusă și linia poate fi obligată la „atacul penalizat".

6. *Repetarea licitației* poate fi cerută, pe moment, de orice jucător, care nu a auzit distinct anunțul făcut.

De asemenea orice jucător cînd are rîndul la licitație, sau după terminarea licitației, dar înainte de primul atac (entame), poate cere repetarea tuturor anunțurilor, dar un singur adversar are dreptul să răspundă.

B. Reguli și greșeli de joc

1. *Mortul* are următoarele drepturi:

— să pună întrebări cu privire la renons;
— să atragă atenția sau să împiedice să se producă vreo neregularitate.

Mortul decade din aceste drepturi, dacă a văzut cartea partenerului sau a unui adversar.

De asemenea el nu poate participa la joc, nu poate face nici un comentariu sau un gest semnificativ, nu poate atrage atenția asupra scorului, asupra licitației sau asupra atacurilor și defoselor.

2. *Carte jucată* se consideră:

— cînd un jucător de flanc a scos-o din pachet și a putut fi observată de parteneri;
— cînd declarantul a scos-o din pachet și a apropiat-o de masă;
— cînd declarantul a atins o carte a mortului.

3. *Carte expusă* se consideră:

— cînd un jucător de flanc a scos-o din pachet și a putut fi observată de parteneri, sau cînd i-a căzut din mînă accidental, sau cînd a numit o carte din pachetul

său. Aceasta este „carte penalizată" cu obligația de a rămîne expusă pe masă, pînă ce va trebui să fie jucată, sau se autorizează ridicarea ei;

— declarantul nu este pasibil de penalizare, dacă arată, numește, sau scapă o carte din pachet.

4. *Cartea penalizată* trebuie jucată cu prima ocazie cînd trebuie să se atace, să se răspundă la culoare, să se defoseze sau să se taie.

Cînd un jucător de flanc trebuie să joace înaintea partenerului său care are o „carte penalizată", declarantul poate să-l obligc să joace culoarea cărții penalizate sau să-i interzică să joace această culoare, în care caz „cartea penalizată" poate fi ridicată.

5. *Atacuri peste rînd*, făcute fie de declarant, fie din flancuri, sînt considerate ca atacuri corecte, dacă adversarul acceptă, sau dacă se acoperă cartea înainte de a se observa neregularitatea.

6. *Primul atac* (entame) făcut peste rînd de flancul drept se consideră:

— bine jucat, dacă declarantul acceptă și în acest caz a doua carte o depune declarantul și mortul se etalează normal;

— bine jucat și obligatoriu să fie primit, dacă declarantul a văzut una din cărțile mortului;

— bine jucat, dacă declarantul și-a etalat cărțile și în acest caz mortul devine declarant.

7. *Atacul peste rînd* făcut de declarant, jucînd din mînă sau de la mort, trebuie:

— să fie retras, fără penalizare, dacă era rîndul adversarilor de a ataca;

— să fie înlocuit cu atac corect, din mînă sau de la masă, adversarii putînd să-i impună să joace o carte de aceeași culoare.

8. *Atacul peste rînd* făcut de unul din jucătorii de flanc urmează:

— să fie înlocuit cu atac corect, dacă o cere declarantul și cartea jucată nereglementar rămîne expusă devenind „carte penalizată".

9. *Cartea jucată sau atacată prematur* de un jucător de flanc, înainte de a fi jucat partenerul său, se penalizează de către declarant, impunînd jucătorului vinovat de a juca cea mai mare sau cea mai mică carte din culoarea respectivă sau altă culoare pe care i-o va indica.

10. *Renonsul*: corectarea și penalizarea lui.

Orice jucător, inclusiv mortul, poate și are datoria să atragă atenția celui care nu a răspuns la culoare și să ceară rectificarea pentru a se evita un renons.

Cartea jucată greșit de un jucător de flanc devine „carte penalizată".

Renonsul la a 12-a levată se corectează în mod obligatoriu.

Renonsul făcut la primele 11 levate se consideră consumat, după ce a început să se joace levata următoare, cînd nu mai poate fi rectificat și este supus penalizării, după cum urmează:

— linia vinovată pierde prin transfer două levate, dacă ea a realizat două sau mai multe levate, după ce a făcut renonsul;

— linia vinovată pierde prin transfer o levată, dacă ea a realizat numai o levată după renons (levata cîștigată prin renons este considerată ca levată făcută după renons).

Renonsul nu se penalizează cînd:

— linia nu a făcut nici o levată începînd de la levata cu renons;

— se face al doilea renons de același jucător la aceeași culoare;

— renonsul s-a făcut de la mort.

11. *Controlul levatei* poate fi cerut de către orice jucător, înainte ca partenerul său să fi jucat pentru levata următoare, cerînd să se indice cine a jucat fiecare carte. Dacă jucătorul care a strîns levata a amestecat cărțile și nu se mai poate face controlul, decizia va fi făcută în favoarea liniei adverse.

12. *Etalarea cărților* de către un jucător, revendicînd levatele următoare, trebuie să fie însoțită de explicațiile și planul exact al jocurilor următoare. Dacă se cere continuarea jocului, cărțile rămîn expuse și nu se mai poate schimba planul anunțat.

13. *Marcajul* se înscrie de preferință de către un jucător din fiecare linie (punctele adversarilor în dreapta) și se anunță înainte de a începe licitația jocului următor.

Orice greșeală de marcaj recunoscută de toți jucătorii poate fi rectificată în orice moment în timpul jocului, înainte de a se înscrie scorul final al partidei. În caz de dezacord, majoritatea jucătorilor hotărește.

Marcajul rămîne valabil pentru dona care ulterior s-a constatat că a fost jucată cu un pachet de cărți greșit distribuit.

Jucătorii trebuie să evite:

— să întrebuințeze convenții secrete de licitație;

— să schimbe formulele și ritmul de licitație;

— să liciteze cu o tărie, o inflexiune sau o intonație specifică;

— să paseze sau să contreze cu voce de o tărie sau o încetineală specifică;

— să liciteze sau să paseze cu o întîrziere ce poate da informații partenerului;

— să dea prin cuvinte, atitudine sau gesturi o indicație asupra jocului sau a cărților deținute;

— să facă o remarcă, un gest, sau să pună o întrebare, care ar da loc unei indicații;

— să dea o informație neautorizată asupra unui incident în timpul licitației sau a jocului;

— să dea neîntrebat informații care nu trebuie date decît ca răspuns la o întrebare;

— să ceară repetarea licitației, cînd nu o face pentru propria sa informare;

— să manifeste ezitări inutile, să facă remarci,sau să observe atitudini, care ar putea induce în eroare pe adversari;

— să ridice o carte din pachet înainte de a-i veni rîndul la joc;

— să atragă atenția asupra marcajului;

— să strîngă levatele în dezordine.

Aceste principii sînt de o importanță capitală și pentru călcarea lor sistematică, în scopul de a se obține profituri, singura penalizare este EXCLUDEREA din cercul de jucători.

*

Sistemul de licitație și sensul licitațiilor convenționale întrebuințate de un jucător sau de o linie, trebuie explicate detailat adversarilor înainte de a începe jocul. În cazuri excepționale, la întrebări puse în timpul licitației, răspunsul trebuie dat de partenerul celui ce a făcut o declarație interogativă convențională.

MARCAJUL INTERNAŢIONAL

BRIDGE CONTRACT ÎN PARTIDĂ LIBERĂ

Puncte de levată — *marcate de declarant*

Fiecare tric anunțat și făcut la	♣	◇	♡	♠
— necontrat	20	20	30	30
— contrat	40	40	60	60
— recontrat	80	80	120	120

Tricuri anunțate și făcute la SA	*necon-trat*	*con-trat*	*recon-trat*
— primul tric	40	80	160
— fiecare tric următor	30	60	120

Punctele de levată se înscriu sub linia orizontală.

Linia care a înscris 100 puncte de levată din unul sau mai multe jocuri, a realizat o ***manșe***, care este subliniată cu o linie dublă sau grasă, orizontală.

Pentru marca următoare, fiecare linie pleacă de la zero puncte de levată. Linia care a realizat două manșe, cîștigă *roberul*.

Puncte de primă — *marcate de declarant*

Fiecare tric realizat peste contract:	*nevul-nerabil*	*vul-nerabil*
— necontrat	val. lev.	val. lev.
— contrat	100	200
— recontrat	200	400
Realizarea unui contract care a fost contrat sau recontrat	50	50
Micul șlem, anunțat și făcut	500	750
Marele șlem, anunțat și făcut	1000	1500
Roberul—cînd adversarii au cîștigat o manșe		500
Roberul—cînd adversarii nu au cîștigat o manșe		700
Partidă întreruptă după o manșe		300
Partidă întreruptă după o marcă parțială		50
Pentru patru onori de atu din A.R.D.V.10 aflați într-o singură mînă		100
Pentru toți cinci onori de atu A.R.D.V.10 aflați într-o singură mînă		150
Pentru patru Așii la contractul de S.A., aflați într-o singură mînă		150

Punctele de primă marcate de declarant se înscriu deasupra liniei orizontale.

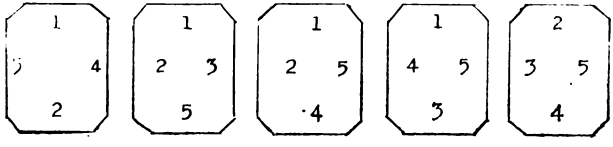
Puncte de penalizare — *marcate de adversari*

Pentru levate de cădere	*nevul-nerabil*	*vul-nerabil*
— prima levată necontrată ..	50	100
— prima levată contrată	100	200
— prima levată recontrată ..	200	400
— fiecare levată următoare necontrată	50	100
— fiecare levată următoare contrată	200	300
— fiecare levată următoare recontrată	400	600

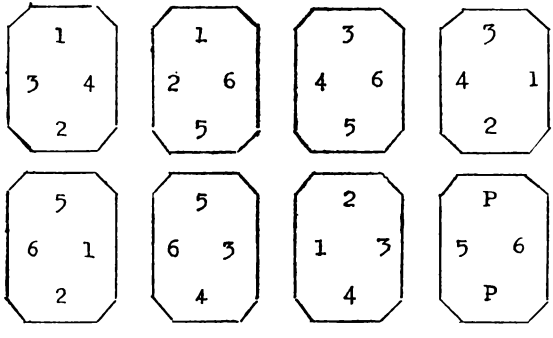
Punctele de penalizare marcate de adversari se înscriu deasupra liniei orizontale.

ROTAȚIILE JUCĂTORILOR LA JOCUL DE BRIDGE — ÎN PARTIDĂ LIBERĂ

Dacă sînteți cinci jucători, veți juca în următoarea rotație:



Dacă sînteți șase jucători, veți juca în următoarea rotație:



Dar dacă sînteți șase jucători, mai invitați încă doi și organizați la două mese, un *duplicat* între două echipe sau un *duplicat turnant* între patru perechi.

BRIDGE CONTRACT ÎN DUPLICAT

GENERALITĂȚI

În acest capitol voi expune numai regulile principale, care trebuie cunoscute pentru a se putea organiza la două mese cu opt jucători un duplicat san un duplicat turnant.

Elementul de bază al unui duplicat este ***mapa*** (engl.: board — franc.: étui) *, care conține patru compartimente în care sînt introduse cele patru mîini de 13 cărți, ale unui joc (donă).

Fiecare etui poartă un număr de ordine pe o față, iar pe cealaltă față fiecare compartiment este marcat de la stînga la dreapta cu: Nord — Est — Sud — Vest și la mijloc o săgeată, care arată direcția Nordului.

În cadrul unui duplicat, fiecare joc (donă) este individual, adică punctele de levată nu se cumulează cu alte jocuri pentru a conduce la manșă și rober.

Ordinea distribuitorilor și vulnerabilitatea unei linii este stabilită anticipat, în mod arbitrar. Astfel se poate recomanda următoarea rotație:

---

* În continuare voi adopta termenul etui. Acesta poate fi executat dintr-un carton de dosar, îndoit la înălțimea unei cărți de joc, lipit cu scotch la capetele laterale și apoi împărțit prin capsare în patru compartimente egale. Pentru a se putea introduce și scoate mai ușor cărțile de joc, partea de sus a fiecărui compartiment se va cresta în unghi drept sau semicerc.

Distribuitor	*Nr. etui*	*Vulnerabil*	*Nr. etui*
Nord	1 5 9 13	Nimeni	1 8 11 14
Est	2 6 10 14	Nord-Sud	2 5 12 15
Sud	3 7 11 15	Est-Vest	3 6 9 16
Vest	4 8 12 16	Toți	4 7 10 13

Distribuitor este cel care începe licitația la etuiul respectiv. Pe un principiu similar se poate stabili și altă ordine de rotație.

La cele două mese se stabilesc anticipat și în aceeași orientare locurile Nord — Est — Sud — Vest.

Jucătorul din Nord este arbitrul fiecărei mese, iar cel de la masa 1 este în același timp și Conducătorul concursului.

Sub controlul celor doi arbitri, cît și al restului de jucători, fiecare pachet de cărți este amestecat, tăiat și distribuit carte după carte, în patru grupe de 13 cărți, care apoi se introduc în etuiuri.

Conducătorul concursului dă de la început toate instrucțiunile de joc și foile de marcaj, fixează locurile participanților și ordinea de rotație a etuiurilor, după care împarte la cele două mese în părți egale și în ordinea numerică etuiurile cu care se joacă și dă semnalul pentru începerea primei runde. În cadrul unei runde, etuiurile care s-au jucat la o masă trec la cealaltă masă, unde se joacă în aceeași ordine și distribuție.

O dată o rundă terminată, fiecare pachet este amestecat, tăiat și distribuit din nou în aceleași etuiuri *care primesc numere de ordine în continuare* pentru runda următoare, pînă la sfîrșitul concursului. Numărul rundelor este fixat de asemenea cu anticipație de conducătorul concursului.

Pentru buna desfășurare a jocurilor, arbitrii aduc pe rînd la masă și în ordinea numerică etuiurile primite. Fiecare etui este așezat în centrul mesei cu săgeata spre Nord, după care fiecare jucător își extrage pachetul de cărți ce-i revine, conform poziției ce o ocupă.

În timpul jocului cărțile nu se mai amestecă la centru ca la partidele libere, ci se țin pe masă în fața fiecărui jucător, iar etuiul rămîne și el la centrul mesei.

După terminarea licitației, flancul stîng al declarantului face primul atac (entame), punînd pe masă în dreptul său și cu fața în sus cartea atacată, după care mortul etalează cărțile în fața sa, cu culoarea de atu în dreapta. Declarantul detașează cartea jucată de la mort, după care flancul drept și apoi declarantul, etalează pe masă în fața lor, cartea ce o joacă. Astfel se încheie prima levată, după care fiecare jucător își întoarce cartea pe dos și o pune pe marginea mesei în fața sa, cu latura lungă în direcția liniei care a cîștigat levata.

După ce toate 13 levate au fost jucate în acest mod, fiecare jucător, sub controlul atent al arbitrului cît și al partenerilor, reintroduce cărțile mîinii sale în compartimentul respectiv al etuiului.

Arbitrul, sub controlul și semnătura unui adversar, după fiecare joc (donă) înscrie în foaia de marcaj a mesei, scorul jocului și restul datelor prevăzute în foaia de marcaj, din dreptul numărului de ordine al etuiului jucat.

Foaia de marcaj a fiecărei mese cuprinde în partea sa de sus următoarele date:

— numărul mesei de joc

— numărul de ordine al rundei de joc

— indicatorul și numele jucătorilor din fiecare pereche
— poziția (N — E — S — V) pe care o ocupă fiecare pereche

iar tabloul cu scorurile realizate, cuprinde următoarele coloane:

— numărul de ordine al etuiului
— poziția distribuitorului: Nord — Est—Sud—Vest
— situația privind vulnerabilitatea
— poziția declarantului (jucătorul care și-a adjudecat licitația): Nord — Est — Sud — Vest
— contractul adjudecat prin licitație
— situația contractului: necontrat — contrat — recontrat
— poziția și cartea primului atac (entame)
— rezultatul jocului pentru declarant în tricuri realizate sau levate de căderi
— indicatorul perechii și scorul realizat, conform marcajului la jocul de Bridge Contract în duplicat
— semnătura unui jucător din linia adversă.

Toate datele din partea de sus a acestor foi de marcaj ale fiecărei mese, cît și datele din primele trei coloane se înscriu anticipat pentru toată durata concursului de către conducătorul acestuia. Arbitrul mesei semnează în partea de jos toate foile de marcaj.

După terminarea fiecărei runde, conducătorul concursului trece în foaia recapitulativă, sub controlul unui jucător din fiecare echipă sau pereche, scorurile obținute de cele două mese la fiecare etui jucat și le transformă în puncte internaționale de match I.M.P. (International Match Points) sau puncte W.B.L. (World Bridge League).

Foaia recapitulativă de marcaj cuprinde, în partea de sus, indicatorul și numele jucătorilor din fiecare pereche sau echipă, iar în tabloul cu scorurile realizate, numărul de ordine al tuturor etuiurilor jucate, cu rezultatele obținute de fiecare pereche sau echipă din foile de marcaj ale meselor și transformarea lor în puncte W.B.L.

Rezultatul concursului este dat de diferența între punctele W.B.L., obținute de cele două echipe sau de cele patru pe echi

Pentru buna derulare a jocurilor se vor respecta cu strictețe regulile de conduită și sancțiunile contra ireglementarităților comise, pe care le-am arătat pentru jocurile de Bridge în partidă liberă.

Conducătorul concursului are împuternicirea și obligația de a rezolva cu echitate neînțelegerile ce se ivesc.

DUPLICAT

ÎNTRE DOUĂ ECHIPE DE PATRU JUCĂTORI

Pentru organizarea unui concurs sînt necesare:

a. Două mese de joc, pe cît se poate așezate în camere separate.

b. 8 — 12 sau 16 etuiuri, cu tot atîtea pachete de cărți de joc.

c. Foi de marcaj, pe runde și mese.

d. Foaie centralizată a scorurilor realizate.

Concursul se desfășoară astfel:

Cei opt jucători se împart în două echipe și anume: echipa A formată din perechile A_1 și A_2 și echipa B formată din perechile B_1 și B_2.

La *masa 1*, pe linia Nord-Sud se așază perechea A_1 și pe linia Est-Vest perechea B_1.

La *masa 2*, pe linia Nord-Sud se așază perechea B_2 și pe linia Est-Vest perechea A_2.

Conducătorul reuniunii se așază la *masa 1*, în poziția Nord.

Numărul de jocuri (done) se stabilește în funcție de timpul de care se dispune. De indicat este să se joace 24 sau 32 jocuri.

La jumătatea concursului (exemplu: după 12 jocuri, dacă se joacă 24 jocuri), perechile A_1 și A_2 rămîn pe loc, în timp ce perechile B_1 și B_2 schimbă locurile între ele, prima trecînd la *masa 2* și a doua la *masa 1*. Din această cauză, numărul de runde trebuie să fie cu soț, întrucît în timpul unei runde se înțelege că echipele nu se pot schimba între ele.

Astfel, dacă se joacă cu 12 etuiuri un număr de 24 de jocuri, reuniunea se va desfășura în două runde.

În prima rundă la *masa 1* se vor juca în ordine etuiurile 1—6, în timp ce la *masa 2* se joacă etuiurile 7—12, după care la *masa 1* trec etuiurile 7—12 și la *masa 2* etuiurile 1—6.

A doua rundă va fi formată în continuare de etuiurile 13—24, ce vor fi jucate în aceeași ordine.

Arbitrii meselor, sub controlul și semnătura unui adversar, completează foile de marcaj după fiecare joc.

Conducătorul concursului, sub controlul unui jucător al echipei adverse, reportează după fiecare rundă în foaia recapitulativă de marcaj, scorurile realizate la cele două mese, le face diferența sau le adună și le transformă în puncte W.B.L.

La sfîrșitul reuniunii, diferența între totalul punctelor W.B.L. realizate de fiecare echipă arată scorul echipei cîștigătoare.

Să luăm un exemplu: Cu etuiul 1, perechea A_1 contractează 4 ♠ și le fac just, realizînd 420 puncte (120 puncte de levată + 300 primă de manșe). Cu același etui la masa 2, perechea B_2 contractează 3 ♠ și face patru, realizînd astfel 170 puncte (120 puncte de levată și 50 puncte de primă pentru marca parțială). În foile de marcaj se vor scrie la fiecare masă aceste scoruri în dreptul etuiului 1.

În foaia recapitulativă de marcaj se vor reporta pentru etuiul 1 aceste scoruri parțiale ale echipelor A și B, în coloana următoare se va înscrie numai diferența dintre 420—170=250 puncte pentru echipa A, iar în coloana următoare se vor înscrie 6 puncte W.B.L. pentru echipa A.

În caz că la *masa 2* perechea B_2 ar fi licitat 3.SA și ar fi făcut o levată cădere, atunci cele 50 puncte s-ar fi înscris perechii A_2, iar în foaia recapitulativă echipa A va totaliza 420 + 50 = 470 puncte, care fac 10 puncte W.B.L.

În acest fel se vor juca și înscrie scorurile la toate etuiurile programate în cadrul concursului.

Rezultatul final va fi diferența între punctele W.B.L. realizate de către cele două echipe.

DUPLICAT TURNANT

LA DOUĂ MESE ÎNTRE PATRU PERECH

Pentru organizarea unui concurs sînt necesare:

a. Două mese de joc, pe cît se poate așezate în camere separate.

b. 8—10 sau 12 etuiuri, cu tot atîtea pachete de cărți de joc.

c. Foi de marcaj, pe runde și mese,

d. Foaie centralizată a scorurilor realizate.

Concursul se desfășoară astfel:

Cei opt jucători se împart în patru perechi, primind indicativele A — B — C — D.

Concursul comportă trei runde de 8—10 sau 12 jocuri, în funcție de timpul de care se dispune, ceea ce înseamnă că în total se joacă 24 - 30 sau 36 de jocuri (done).

În runda 1 : La *masa 1* pe linia Nord-Sud joacă perechea A, contra perechii B pe linia Est-Vest. La *masa 2* pe linia Nord-Sud joacă perechea C, contra perechii D pe linia Est-Vest.

În runda 2: La *masa 1* pe linia Nord-Sud joacă perechea A, contra perechii C pe linia Est-Vest. La *masa 2*, pe linia Nord-Sud joacă perechea D, contra perechii B pe linia Est-Vest.

În runda 3: La *masa 1* pe linia Nord-Sud joacă perechea A, contra perechii D pe linia Est-Vest. La *masa 2* pe linia Nord-Sud joacă perechea B, contra perechii C pe linia Est-Vest.

Schematic, avem următoarea rotație:

Runda 1	*Runda 2*	*Runda 3*
A B | 1 | B A	A C | 1 | C A	A D | 1 | D A
C D | 2 | D C	D B | 2 | B D	B C | 2 | C B

Conducătorul concursului se așază la masa *1*, în poziția nord.

Considerînd că se joacă cu 10 etuiuri, vom avea următoarea rotație:

În prima rundă, la *masa 1* se vor juca în ordine etuiurile 1—5, în timp ce la *masa 2* se joacă etuiurile 6—10, după care la *masa 1* trec etuiurile 6—10 și la *masa 2* etuiurile 1—5.

A doua rundă va fi formată în continuare din etuiurile 11—20, iar a treia rundă din etuiurile 21—30, ce vor fi jucate în aceeași ordine.

Arbitrii meselor, sub controlul și semnătura unui adversar, completează foile de marcaj după fiecare joc.

Conducătorul concursului, sub controlul unui jucător din fiecare pereche, reportează după fiecare rundă în foaia recapitulativă de marcaj, scorurile obținute la cele două mese și le transformă direct în puncte W.B.L.

Din totalul punctelor W.B.L., realizate de fiecare percche în cele 30 de jocuri, va rezulta scorul final al concursului.

Să luăm un exemplu : Cu etuiul 1, la *masa 1*, perechea A a contractat 3♠ just făcute, realizînd 140 puncte (90 puncte de levată plus 50 puncte de primă pentru marcă parțială). Cu același etui, la *masa 2*, perechea C a avut o levată cădere, astfel că perechea D a realizat 50 puncte.

Arbitrii vor înscrie la fiecare masă aceste scoruri, cît și cele ce se vor realiza cu etuiurile următoare. În foaia recapitulativă vor fi reportate scorurile din foile de marcaj ale meselor, scoruri care apoi vor fi transformate în puncte W.B.L. Astfel pentru etuiul 1, perechea A a realizat 4 puncte W.B.L., iar perechea D a realizat 2 puncte W.B.L.

În acest fel se vor juca și înscrie scorurile la toate etuiurile programate în cadrul concursului.

Presupunem că după 30 de jocuri, scorul final în puncte W.B.L. este următorul:

Perechea.....	A	B	C	D
Total puncte W.B.L.	48	24	36	16
Clasamentul va fi:	1	3	2	4

*

Pentru completarea acestui capitol, voi arăta în continuare care este marcajul internațional la jocul de Bridge — Contract în duplicat și tabloul de transformare a acestor puncte în puncte internaționale de match I.M.P. sau W.B.L.

În încheiere, arăt cu titlul de model, cum se întocmesc foile de marcaj.

MARCAJUL INTERNAȚIONAL
la jocul de BRIDGE CONTRACT în duplicat

Puncte de levată — *marcate de declarant*

Fiecare tric anunțat și făcut la	♣	◇	♡	♠
— necontrat	20	20	30	30
— contrat	40	40	60	60
— recontrat	80	80	120	120

Tricuri anunțate și făcute la SA	*necon-trat*	*con-trat*	*recon-trat*
— primul tric	40	80	160
— fiecare tric următor	30	60	120

Realizarea unui contract în cadrul unui joc (donă-étui-board) care aduce cel puțin 100 puncte, adaugă declarantului o primă de manșe. Realizarea unui contract sub 100 puncte, constituie o marcă parțială, căreia i se adaugă o primă corespunzătoare.

Puncte de primă — *marcate de declarant*

Fiecare tric realizat peste contract:	*nevulnerabil*	*vulnerabil*
— necontrat	val. lev.	val. lev.
— contrat	100	200
— recontrat	200	400
Realizarea unei mărci parțiale ..	50	50
Realizarea unui contract care a fost contrat sau recontrat	50	50
Micul șlem, anunțat și făcut....	500	750
Marele șlem, anunțat și făcut ..	1000	1500

Notă. Nu se acordă prime pentru onori, în jocul de Bridge-Contract în duplicat, cu marcajul în puncte de match W.B.L.

Puncte de penalizare — *marcate de adversari*

Pentru levate de cădere	*nevulnerabi*	*vulnerabil*
— prima levată necontrată	50	100
— prima levată contrată..	100	200
— prima levată recontrată	200	400
— fiecare levată următoare necontrată	50	100
— fiecare levată următoare contrată	200	300
— fiecare levată următoare recontrată	400	600

TABELUL PUNCTELOR INTERNAȚIONALE DE MATCH

1.M.P. sau W.B.L.

20 — 40	1	900 — 1.090	14
50 — 80	2	1.100 — 1.290	15
90 — 120	3	1.300 — 1.490	16
130 — 160	4	1.500 — 1.740	17
170 — 210	5	1.750 — 1.990	18
220 — 260	6	2.000 — 2.240	19
270 — 310	7	2.250 — 2.490	20
320 — 360	8	2.500 — 2.740	21
370 — 420	9	2.750 — 2.990	22
430 — 490	10	3.000 — 3.240	23
500 — 590	11	3.250 — 3.490	24
600 — 740	12	3.500 și în plus	25
750 — 890	13		

Data: .....

Masa nr. .....

Runda nr. .....

N
V E
S

BRIDGE — DUPLICAT
SAU DUPLICAT TURNANT

N—S Per. ..... = ...

E—V Per. ..... = ...

Nr. etui	Distribuitor	Vulnerabil	Declarant	Contractul	N. C. R.	Poziția și carte atac	Realizat Tricuri sau Căderi	Scorul Per.	Scorul Per.	Semnătura de control
1	N	—								
2	E	N — S								
3	S	E — V								
4	V	Toți								
5	N	N — S								
6	E	E — V								
7	S	Toți								
8	V	=								
9	N	E — V								
10	E	Toți								
11	S	=								
12	V	N — S								

etc...

ARBITRU

Notă:

N. C. R. = necontrat — contrat — recontrat

Numărul rîndurilor corespunde numărului de jocuri (done) ale unei runde.

BRIDGE — DUPLICAT

Foaie recapitulativă de marcaj

Echipa A: A_1 = ... A_2 = ...

Echipa B: B_1 = ... B_2 = ...

Nr. etui	Report Scor		Scor total (diferență-sumă)		Scor în puncte W. B. L.	
	A	B	A	B	A	B
1						
2						
3						
4						
5						

CONDUCĂTOR CONCURS

Notă: Numărul rîndurilor corespunde numărului de jocuri (done) din concurs.

BRIDGE — DUPLICAT TURNANT

Foaie recapitulativă de marcaj

Per. A = ... Per. B = ...

Per. C = ... Per. D = ...

Nr. etui	Report Scor				Scor în puncte W. B. L.			
	A	B	C	D	A	B	C	D
1								
2								
3								
4								
5								

CONDUCĂTOR CONCURS

Notă: Numărul rîndurilor corespunde numărului de jocuri (done) din concurs.

CUPRINSUL

Cuvînt către cititori 7

Evaluarea forţei unei mîini 13

Deschiderea 17

— 1.SA 17
— 2.SA 17
— 2♠ 2♡ 2♢ 18
— 2♣ 19
— 1♣ 1♢ 1♡ 1♠ 20

Răspunsuri la deschidere 23

— 1.SA 23
— Convenţia 2♣ Stayman 24
— 2.SA 28
— Convenţia 3♣ Baron 29
— 2♠ 2♡ 2♢ 32
— 2♣ 35
— 1♣ 1♢ 1♡ 1♠ 37

Al doilea anunţ al deschizătorului 43

— 1.SA 43
— 2.SA 45
— 2♠ 2♡ 2♢ 46
— 2♣ 48
— 1♣ 1♢ 1♡ 1♠ 49

Al doilea anunț al partenerului 59

Licitația flancurilor 68

Intervenția 73

— Contra de apel 73
— Anunțul de 1.SA 75
— Anunțul de culoare 75
— Anunțul de cue-bid 78
— Anunțul de 2—4 SA 79

Răspunsuri la intervenție 81

Trezirea 85

— Contra de apel 86
— Anunțul de 1 SA 86
— Anunțul de culoare 86

Răspunsuri la trezire 87

Licitațiile competitive 89

Anunțuri de control 91

Deschideri de baraj 93

— trei tricuri de culoare 93
— 3.SA— trei fără atu 94
— 4—5 tricuri de culoare 95

Anunțuri convenționale de șlem 97

— 4—5.SA Blackwood 98
— 3 ♣ Baron 101
— 4 ♣ Gerber 102
— 4.SA Joséphine Culbertson 103
— 5♡ sau 5♠ 104

Memento 107

Reguli de conduită în partidă liberă 117

Marcajul internațional în partidă liberă 129

Rotațiile jucătorilor în partidă liberă .. 132

Bridge-Contract în duplicat 135

Generalități 135
Duplicat între două echipe 141
Duplicat turnant între patru perechi 145
Marcajul internațional în duplicat 149
Foi de marcaj în duplicat 151

Tehnoredactor: EMANOIL COBZALĂU

Coli tipar 10 * Apărut 1970
LUCRARE APĂRUTĂ ÎN REGIA AUTORULUI

Tiparul executat sub comanda
nr. 402
la Întreprinderea poligrafică
„13 Decembrie 1918"
str. Grigore Alexandrescu nr. 89—97
Republica Socialistă România

Bridge-ul, deşi joc de cărţi, în realitate este un super-şah. De origine rusească, de la „whist" la combinaţia superioară de astăzi l-a adus, oricît de curios s-ar părea, cetăţeanul născut la Ploieşti, pre nume Ely Culberston. Jucîndu-se pe echipe, doi contra doi, i s-a dat denumirea de bridge, adică pod.....

Mai mult decît răspîndit în lume, se joacă pretutindeni. Sînt campionate şcolare, universitare, de tineret, de femei şi... ambigen. Se joacă pe toate paralelele şi meridianele. Sînt campionate naţionale, europene, mondiale şi olimpiade de bridge, în confruntările respective eliminîndu-se total coeficientul de şansă. Sînt editate manuale, tratate, publicaţii şi reviste de specialitate. Sînt şcoli pentru începători şi avansaţi, se dau meditaţii, se fac antrenamente. În fond, este un deconectant şi un activ mod de relaxare....

MIHAI POPESCU

Contemporanul — 17 (1224) 24 aprilie 1970